DOCUMENT RESUME

ED 372 598 FL 022 019

TITLE	De Par en Par (Wide Open), 1993.
INSTITUTION	Embassy of Spain, Washington, DC. Education Office.
PUB DATE	93
NOTE	156p.
PUB TYPE	Guides - Classroom Use - Instructional Materials (For Learner) (051) -- Collected Works - Serials (022)
LANGUAGE	Spanish
JOURNAL CIT	De Par en Par; n1-4 1993
EDRS PRICE	MF01/PC07 Plus Postage.
DESCRIPTORS	*Bilingual Students; Class Activities; Content Area Reading; Elementary Education; *Elementary School Students; English (Second Language); Illustrations; *Instructional Materials; Native Speakers; *Spanish; Units of Study

ABSTRACT

This document consists of the four issues of the serial "De Par en Par" published during 1993. This serial provides lessons in Spanish for elementary school children. It is written by bilingual education teachers for use in the bilingual classroom. The magazine bases itself on the K-6 curriculum and offers a variety of activities for classroom use. The four magazines in the 1993 series are "Our World," "Our Tradition," "The City and the Country," and "Transportation and Communication." There are many activities in each unit, such as crossword puzzles, imagination exercises, and matching exercises. Each magazine contains a number of colorful and appealing illustrations. (KM)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

ED 372 598

De Par en Par

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
Office of Educational Research and Improvement
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)

This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.

Minor changes have been made to improve reproduction quality.

• Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official OERI position or policy.

FL022209

"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY

Eliseo Pico

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)."

BEST COPY AVAILABLE

de Par en Par

nº 1. FEBRERO-MARZO 1993

Edita:
Consejería de Educación
Embajada de España
1350 Connecticut Ave. NW., Suite 1050
Washington, DC 20036

Directora:
Gisela Conde

Equipo de redacción:
Juan Alfayate
Enrique Contreras
Carmen Crespo
Carmen López
Elena Marqueta
José Ramón Montero
María Navarrete
Carmen Velasco

Colaboran en este número:
Begoña Aguado
Luis Lázaro
Carmen Moreno

Ilustraciones:
Nuria Haering.
4º grado.
Wood Acres Elementary.
Bethesda, MD.
Azucena Sanz

Portada:
Danny.
4º grado.
Humphreys Ave. Elementary.
Los Angeles, CA.

©1993
Consejería de Educación-
Embajada de España
1350 Connecticut Ave. NW., Suite 1050
Washington, DC 20036

Todo el material de esta publicación puede ser reproducido

SUMARIO

Editorial ____ 3

Actividades:

Para hacer
1. Salva tu planeta. Recicla ____ 4-6
2. La baraja española ____ 7-9

Para conocer
1. El rincón ecológico ____ 10-11
2. La Tierra ____ 12-14
3. La riqueza de nuestro mundo ____ 15-19
4. Buscando países en la enciclopedia ____ 20-21
5. Profesiones y oficios ____ 22-25

Para leer
1. Soy una ... ____ 26

Para inventar
1. Marcianito ____ 27

Para investigar
1. Conoce a los que te rodean ____ 28-29

Para jugar
1. Pasemisí, pasemisá ____ 30

Para dibujar
1. Dibuja nuestra portada ____ 31

Boletín de suscripción ____ 31

Para información y suscripciones dirigirse a:

Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd., Suite 1740
Los Angeles, CA 90048

EDITORIAL

Desde hace unos años la Consejería de Educación de la Embajada de España viene apoyando, dentro de nuestras posibilidades, la educación bilingüe y, muy especialmente, la que se desarrolla en español.

Hemos participado regularmente en las convenciones de las grandes organizaciones bilingües: NABE, CABE, TABE, NYSABE, ... Hemos mantenido una estrecha colaboración con los directores/as de educación bilingüe de la mayoría de los Estados. Hemos llevado a cabo durante cinco años un Instituto de verano de literatura infantil, en Madrid, por el que han pasado más de 600 profesores bilingües americanos ... En definitiva, hemos manifestado a través de nuestra actividad, y siempre que hemos tenido ocasión, nuestro decidido apoyo a la educación bilingüe y, sobre todo, a los profesores que -en condiciones muchas veces difíciles- la llevan a cabo.

A lo largo de estos años hemos recibido, continuamente, opiniones de profesores en las que nos señalaban las dificultades que tenían para obtener materiales en español, específicamente destinados a la educación bilingüe.

Esta deficiencia, de la que hemos sido testigos directos en muchas ocasiones, necesita de muchos esfuerzos y voluntades para ser superada.

Hoy, ponemos en mano de los profesores bilingües, nuestra contribución para remediar este problema: "DE PAR EN PAR".

"DE PAR EN PAR" es una publicación hecha desde los postulados de la educación bilingüe, por profesores con probada experiencia en educación bilingüe y para el beneficio de los niños hispanos que atienden nuestras escuelas.

"DE PAR EN PAR" no tiene otro objetivo que el ser útil a los profesores de escuelas elementales que enseñan en español. Para ellos hemos creado una revista que recoge los grandes temas que componen el currículum en los grados K a 6 y que ofrece una diversidad de actividades, fácilmente aplicables al salón de clase.

En "DE PAR EN PAR" el profesor bilingüe podrá encontrar **experiencias** realizadas por otros compañeros en su clase, **ideas** para desarrollar las diferentes capacidades y destrezas de los alumnos y **actividades** sencillas directamente dirigidas a los niños.

Porque también queremos que los estudiantes participen en nuestra revista jugando y cantando con nosotros, o dibujando la portada del próximo número tal como hemos hecho en éste.

Nos gustaría que nuestra revista fuera una ventana abierta "DE PAR EN PAR" a las colaboraciones, sugerencias y críticas de todos los profesores bilingües de español; que estuviese elaborada A LA PAR, entre personas que en la Consejería nos dedicamos a esta tarea y todo el que se sienta con ganas de participar en ella, incluidos los niños; que al menos, en cada número, tuviéramos UN PAR de actividades que a todos os gustaran. Y que, con la colaboración de todos y un poco de suerte, nuestra revista tenga un éxito SIN PAR, tan grande como la belleza de "la sin par Dulcinea".

El Consejero de Educación

Para hacer

1 Salva tu planeta. Recicla

Elena Marqueta

Grado:

1º a 3º

Objetivos:

-Conocer la importancia de reciclar.
-Experimentar el proceso de reciclar el papel.
-Secuenciar los procesos seguidos para el reciclado del papel.

Duración:

-Aproximadamente dos a tres semanas.

Organización:

-Toda la clase para la organización de la actividad.
-Trabajo en grupo para llevar a cabo las tareas de reciclado.
-Individualmente para la secuenciación de la experiencia.

Materiales:

-Papel de periódico.
-Cubos o palanganas.
-Batidora manual o eléctrica.
-Trozos de red metálica o fieltro.
-Rodillo de amasar o bloque de madera.
-Plástico de envolver.
-Pintura, rotuladores y lápices de colores o crayolas.

1 Reciclado de papel

a. Cortar el papel en pedacitos o en tiras pequeñas. Colocar en un cubo con agua o dejar en remojo durante la noche.

b. Al día siguiente batir la mezcla con una batidora manual o eléctrica.

c. Añadir un poco de almidón (para hacer el papel más resistente). Se puede añadir a la pasta pétalos de flores, hilos y tintes de colores para dar al papel color y textura.

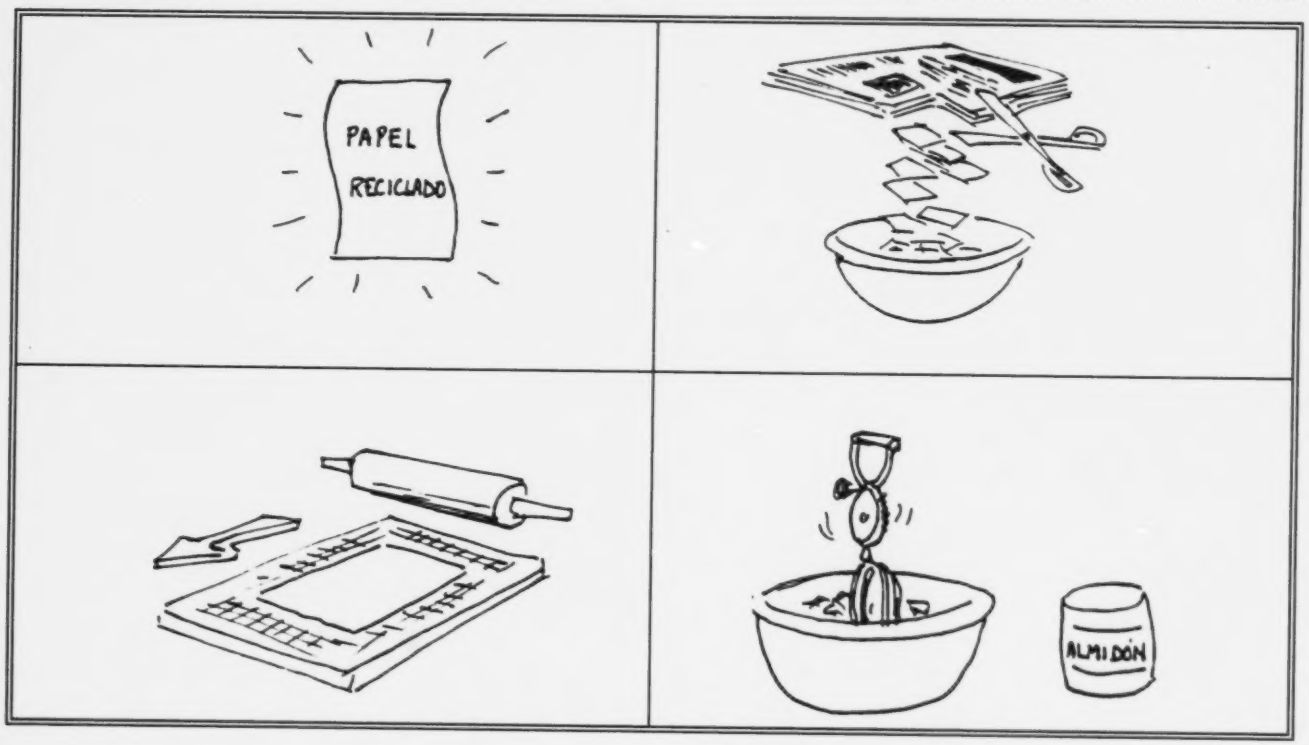
d. Colocar la pulpa en un trozo de red metálica o fieltro del tamaño que se desee el papel. Cubrir la pulpa con un trozo de plástico de envolver y presionar con el rodillo hasta que la pulpa haya cubierto la red metálica o el trozo de fieltro. Pasar el rodillo hasta que la mayor parte del agua haya desaparecido.

e. Dejar secar un día o dos entre papeles de periódico poniendo un peso encima.

2

Secuenciar

Después de realizada la experiencia de reciclar papel, los alumnos leerán las instrucciones y pondrán en orden los dibujos correspondientes.



1. Se corta el papel en pedacitos y se pone a remojo en agua.	2. Se bate la mezcla para hacer pulpa de papel y se añade el almidón.
3. Se presiona la pulpa con un rodillo para quitar el agua.	4. Se deja secar, y ya tenemos el **papel reciclado.**

Actividades Complementarias

A.- Los alumnos trabajarán en parejas buscando un eslogan publicitario para convencer a otras personas de la necesidad de aprovechar lo usado para que los recursos de nuestro planeta no se acaben. Los alumnos utilizarán la hoja de papel reciclado para dibujar nuestro planeta y escribir el eslogan creado por el grupo.

B.- Trabajo en grupos.

Tras discutir acerca de los orígenes del papel, y del uso abusivo de los árboles en el proceso de su fabricación, los estudiantes descubren que los bosques sufren un grave peligro si no se toman medidas.

Cada grupo decide qué animales se ven afectados al destruirse el bosque y los dibujan y colorean en los papeles reciclados.

Los estudiantes pegan sus dibujos a unos palitos de helado simulando árboles y animales. Los alumnos trabajarán también en grupos para crear su propio bosque. Para ello, se les proveerá de una caja en la que recrearán los árboles y animales del entorno pegando los palitos de helado a la caja con plastilina y coloreando el resto.

Vocabulario

Reciclar - peligro de extinción - medio ambiente - tala de árboles - almidón - rodillo de amasar - batir - batidora - escurrir - fieltro - red metálica - eslogan - pulpa - tinte - textura.

Ilustración: Jesús Gabán. "La Fuerza de la Gacela" Carmen Vazquez-Vigo. Ed. S.M. Madrid 1986.

2 La baraja española

Luis Lázaro
Carmen Moreno

Grado:
Todos

Objetivos:
Familiarizar a los alumnos con las cartas de la baraja española.

Destrezas:
-Kinder/1º: Identificar objetos iguales; identificar posiciones (arriba, abajo); reconocer y usar colores (verde, azul, rojo y amarillo); contar y ordenar números del 1 al 10.
-1º en adelante: calcar objetos pequeños; seguir instrucciones orales o escritas (dependiendo del nivel).

Organización:
Grupos de 4 o 5.

Materiales:
-Una baraja española o las ilustraciones de las páginas 8 y 9.
-Cartulina (*construction paper*) y crayones.

Actividades:
La baraja española tiene 40 cartas. Las cartas están agrupadas en 4 "palos": oros, copas, espadas y bastos. Cada palo tiene 10 cartas: as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo y rey.

1 Confección de la baraja.

En las páginas posteriores les ofrecemos dibujos de los cuatro ases y de algunas figuras, así como reproducciones de algunas cartas para que los alumnos las utilicen como modelo para la confección del resto.

2 Juegos.

Son muchos los juegos de cartas que se realizan con la baraja española. Uno muy sencillo al que pueden ya jugar los niños desde el primer grado es el "Cinquillo".

Reglas para jugar al "Cinquillo"

- Se reparten todas las cartas entre los jugadores (4 o 5). Comienza el juego el jugador que tenga el cinco de oros poniéndolo en la mesa boca arriba. El jugador de su derecha debe poner otro cinco al lado, o el cuatro o el seis de oros por encima o por debajo del cinco de oros. Pasa el turno al siguiente a la derecha que debe actuar de igual modo poniendo un cinco o intentando continuar la columna de oros con el siguiente número por encima o por debajo.
- Entre todos los jugadores deben ir formando cuatro columnas sobre la mesa donde, de manera correlativa, queden colocadas las cartas de los cuatro palos (uno por columna).
- Cuando un jugador no tiene ningún cinco para empezar una nueva columna o ninguna carta que encaje en las columnas que haya sobre la mesa, dice "paso" y pierde su turno.
- Gana el jugador que consiga colocar antes todas sus cartas.

Vocabulario relacionado con los juegos de cartas:

"Carta en la mesa, presa": se le dice al jugador que cuando ha echado una carta, pretende cambiarla por otra.

Dar: repartir las cartas

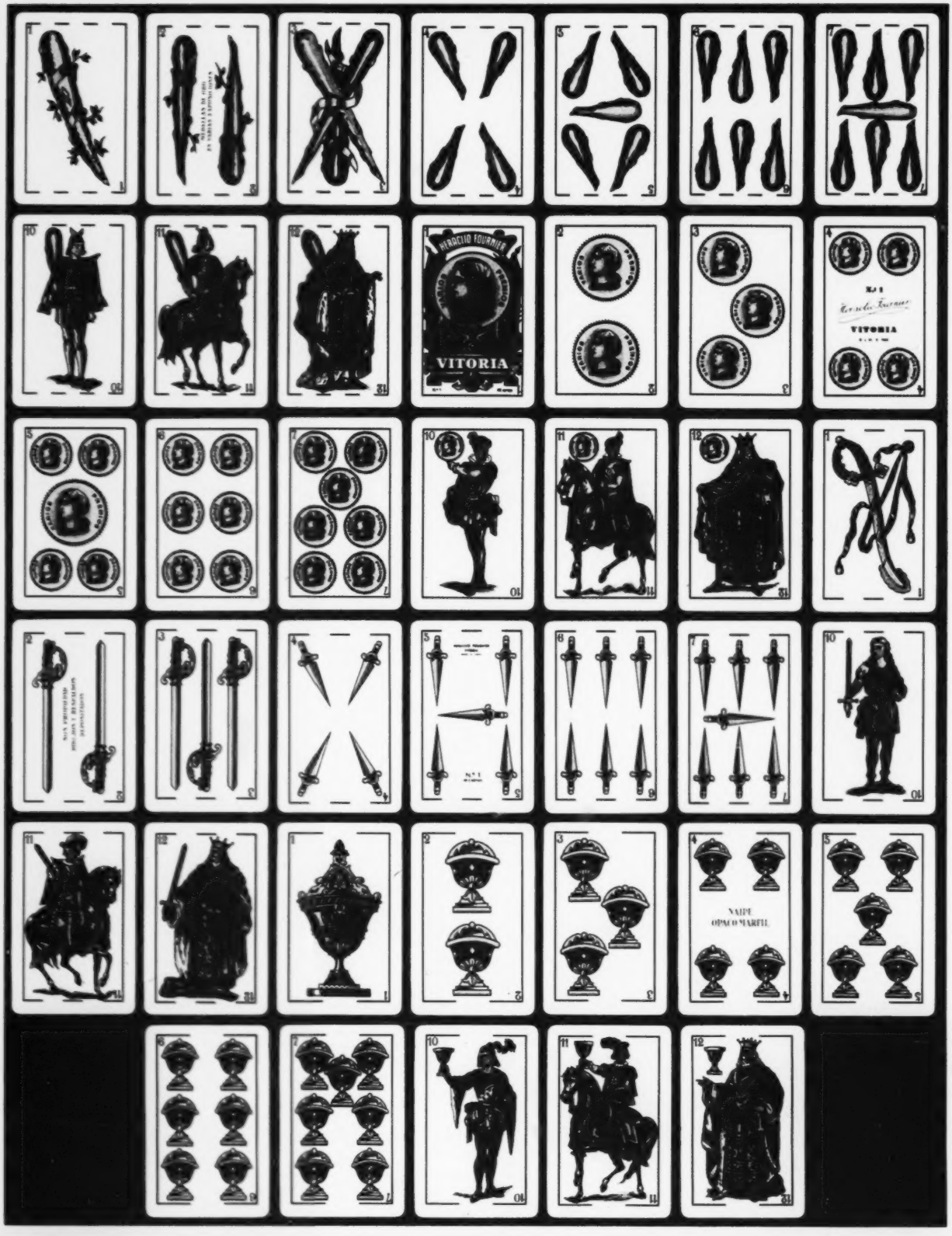
Echar: descartarse, poner una carta en la mesa.

Mano: jugador que comienza el juego. Normalmente sentado a la derecha del que da las cartas. En el caso del "Cinquillo" es "mano" el que tiene el cinco de oros.

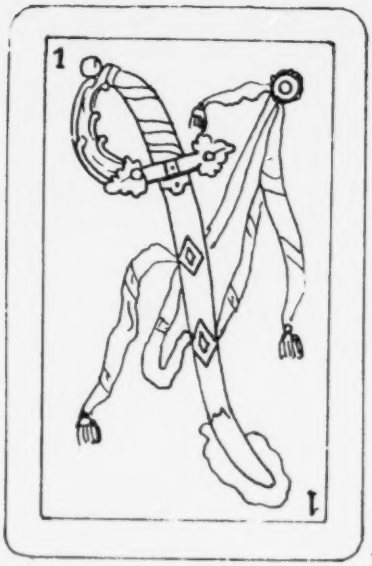
Montón: grupo de cartas que sobran una vez repartido el número exacto que corresponde a cada jugador, y que se colocan amontonadas encima de la mesa para que los jugadores las tomen a medida que sea necesario. En el caso del "Cinquillo" no hay montón.

Pasar: perder el turno por no tener carta apropiada que colocar.

Robar: tomar una carta del montón en los juegos donde no se reparten todas las cartas.

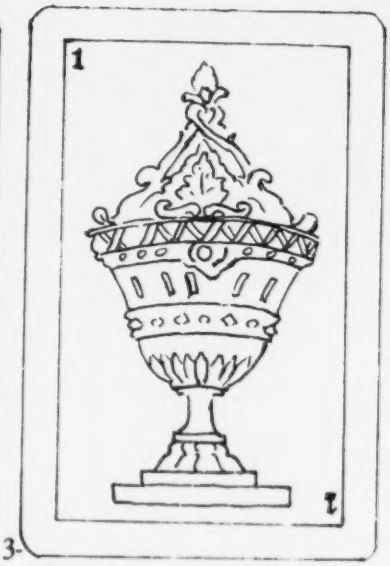


BEST COPY AVAILABLE

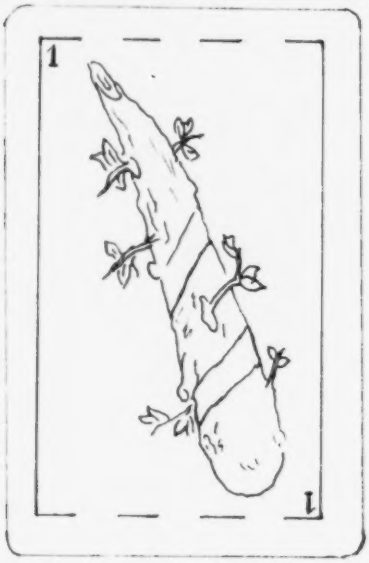


1-

2-



3-

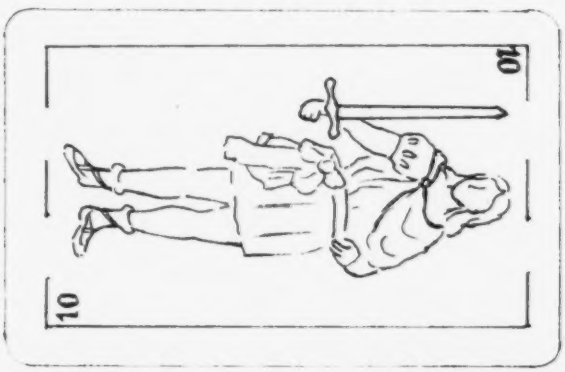


4-

5-

6-

7-



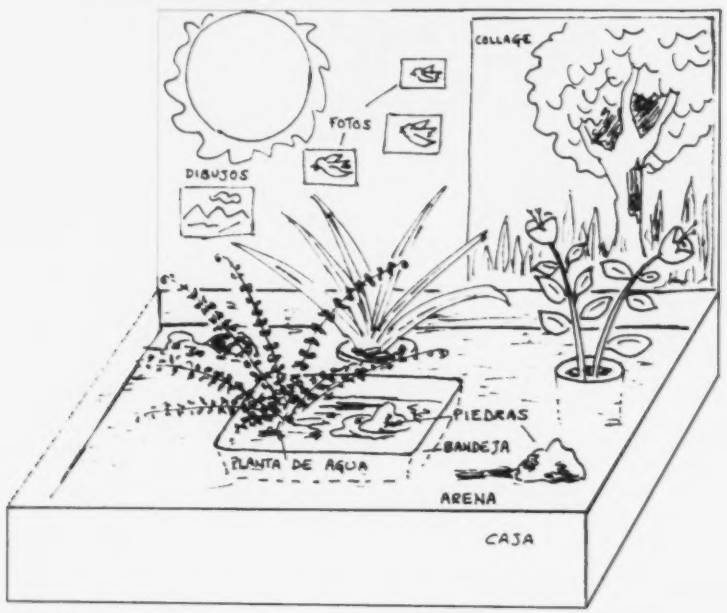
(1) As de Espadas
(2) As de Oros
(3) As de Copas
(4) As de Bastos
(5) Rey de Oros
(6) Caballo de Bastos
(7) Sota de Espadas

Para conocer

El rincón ecológico

Carmen Crespo

Sol, Tierra, Agua



Grado:

Kindergarten.

Objetivos:

-Crear un rincón ecológico en la clase.
-Concienciar al alumno de la importancia de la naturaleza y el respeto que a ella se le debe.

Destrezas:

-Cortar, pegar, dibujar, colorear.

Organización:

- Grupos pequeños.

Materiales:

-Tijeras, colores, cartulina de colores, arena, una caja grande, bandeja para el agua, piedras, plantas.

Procedimiento:

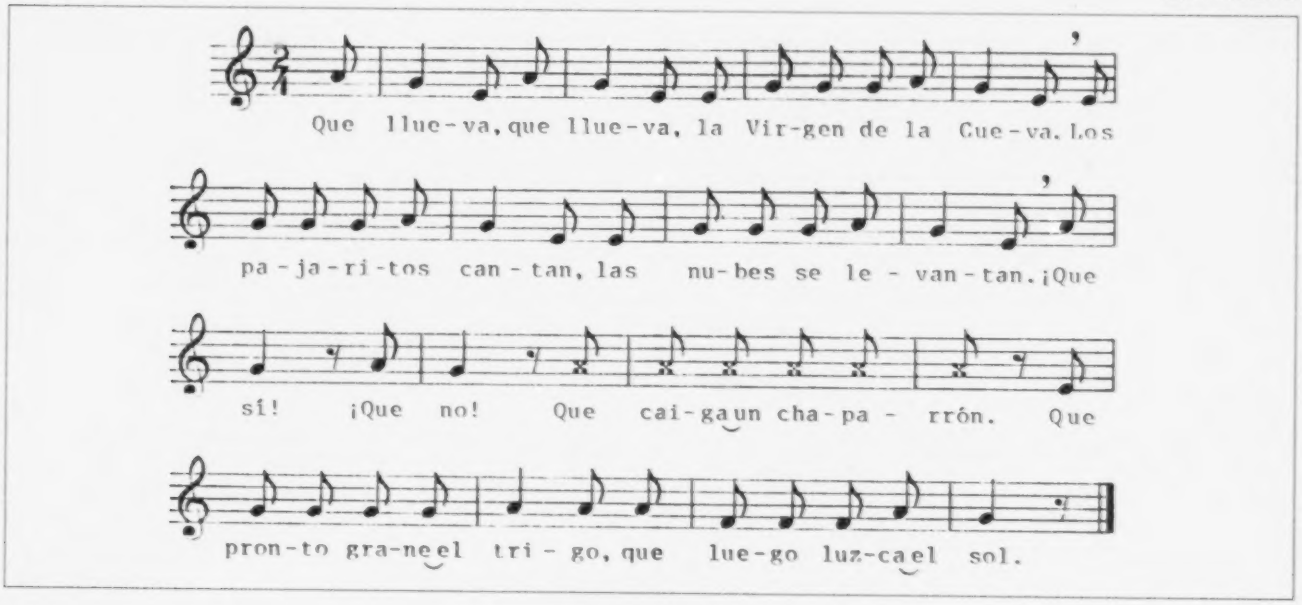
-Buscar fotos del sol, de la tierra y del agua.
-Hacer dibujos sobre esos temas.
-Hacer una maqueta según modelo adjunto.

Actividades complementarias

CANCIONES

Tres hojitas madre

Que llueva



ADIVINANZAS

La primavera

Estaba dormida,
ya he despertado
y de flores los campos
yo he llenado.

El agua

Yo corro sin tener pies
y, al que me toma sediento,
su sed apago al momento.

2 La Tierra

Carmen Velasco

Grado:

Kinder/1º

Tipo de actividad:

-Dibujar la Tierra, reflejando sus distintos componentes.
-Hacer un modelo de la Tierra.
-Hacer un cuaderno sobre la Tierra.

Objetivos:

-Reconocer la Tierra (en una foto) desde el espacio.
-Entender que el modelo terráqueo es un modelo de la Tierra.
-Encontrar el Polo Norte y el Polo Sur en el globo terráqueo.
-Utilizar los puntos cardinales: Norte y Sur.
-Distinguir el espacio marítimo del terrestre.

Destrezas:

-Atender y seguir instrucciones.
-Identificar direcciones.
-Distinguir y diferenciar conceptos:
  a. localizar y distinguir el mar y la tierra en el globo terráqueo o en un mapa.
  b. localizar y distinguir el Polo Norte y el Polo Sur en el globo terráqueo.
-Comprensión oral.

Organización:

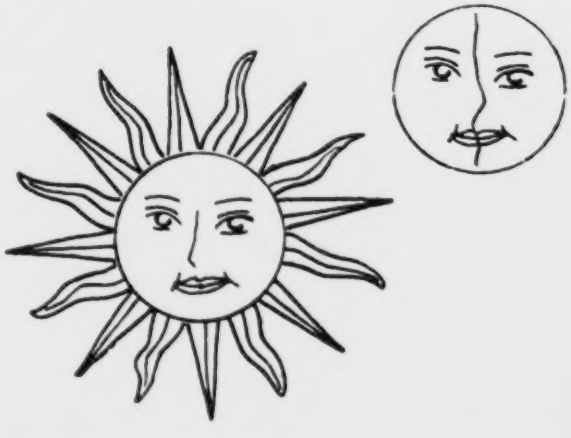
- Trabajo individual y en grupo.

Materiales:

-Imagen de la Tierra desde el espacio (página 14).
-Fotos de personas, animales, cosas.
-Lapiceros, crayolas, marcadores.
-Globo terráqueo y/o mapa.
-Objeto esférico (naranja, pelota de tenis, etc.)
-Linterna.

Procedimiento inicial

1. El maestro mostrará a los alumnos una imagen de la Tierra desde el espacio (página 14). Discusión sobre el aspecto de la Tierra.
2. El maestro mostrará a los alumnos fotos de gente de la clase para introducir el concepto de modelo. Después les mostrará de nuevo la imagen de la Tierra.
   El maestro mostrará a los estudiantes el globo terráqueo y les pedirá que lo comparen con la imagen de la Tierra.
   El maestro y los estudiantes hablarán sobre la forma y componentes de la Tierra.
   El maestro describirá lo que son el Polo Norte y el Polo Sur y los señalará en el globo.
3. Con una linterna el maestro mostrará a los alumnos cómo ocurren el día y la noche en la Tierra.



ACTIVIDADES:

1 Construcción de un cuaderno sobre la Tierra.

El maestro preparará previamente un cuaderno para cada alumno (portada, contraportada y cinco hojas aproximedamente).

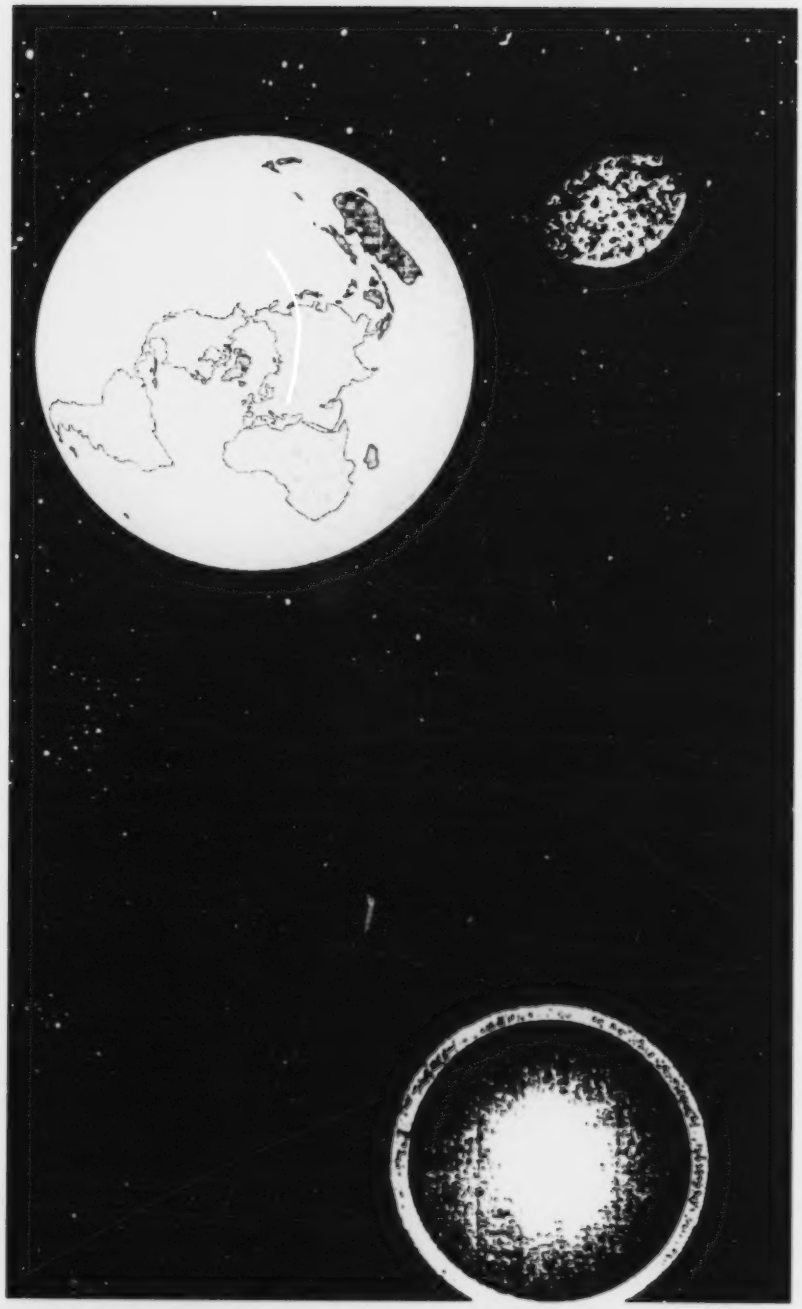
Los alumnos harán un dibujo del planeta Tierra reflejando el mar, que colorearán en azul, y la tierra, que colorearán en verde.

Una vez terminado lo pegarán en la portada de su cuaderno sobre la tierra, en el que incluirán textos y dibujos sobre la tierra, mar, nubes, Polo Norte, Polo Sur, noche y día.

2 Construcción de un modelo de la Tierra.

Los alumnos harán un modelo de la Tierra sobre una naranja, pelota de tenis, etc. utilizando marcadores azules y verdes para señalar el mar y la tierra respectivamente.

Después, utilizando un palillo de barbacoa lo pasarán por el centro del modelo y pegarán carteles especificando el Polo Norte y el Polo Sur.



BEST COPY AVAILABLE

3 La riqueza de nuestro mundo

Elena Marqueta

Grado:

1er a 3er grados.

Objetivos:

-Conocimiento de los principales países de Centro y Sudamérica.

-Reconocer la principal riqueza de cada país.

Destrezas:

-Comprensión escrita y reconocimiento de símbolos (iconos) utilizados en el mapa y su representación.

Organización:

-Toda la clase para la presentación de la actividad.

-Agrupación en parejas para el juego (actividad 3).

-Trabajo individual para las actividades de seguimiento.

Materiales:

-Mapa parcial de América (página 16).

-Banco de datos (página 17).

-Tarjetas de los países y los símbolos (iconos de los productos) para el juego de parejas (página 18).

-Mapa mudo con los productos correspondientes (página 19).

Procedimiento:

Partiendo de la información recogida en el banco de datos, los alumnos tratarán de formar parejas de países con su principal producción. Los alumnos utilizarán las parejas de datos obtenidos para identificar los nombres de los países en un mapa donde aparecen los símbolos de los productos de cada país.

El profesor evaluará la actividad haciendo que los alumnos coloreen las distintas partes del mapa siguiendo sus instrucciones y haciendo diferentes preguntas al respecto.

Actividades:

1 Se presenta a los alumnos un mapa parcial de América con los principales países. Los estudiantes localizan y repiten el nombre de cada país. Cada uno tiene la oportunidad de decir de dónde procede (ver página 16).

2 Se ofrece a los alumnos un banco de datos (ver página 17) donde aparecen los principales países y un símbolo (icono) que representa la riqueza natural de cada país. El profesor explica lo que cada símbolo significa y los países a que corresponden esos símbolos.

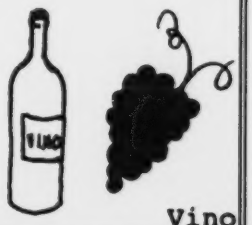
3 En parejas, los alumnos utilizan el banco de datos para emparejar los símbolos (iconos) con el país correspondiente (ver página 18). Para reforzar el reconocimiento de cada país se reparten mapas con los símbolos dibujados (ver página 19). Los alumnos consultarán las páginas 16 y 17 para completar los países en el mapa.

4 Como evaluación de la actividad el profesor pedirá a los alumnos que coloreen el mapa siguiendo sus instrucciones:

Ejemplo:

- *Colorea en azul los países donde se cultivan bananas.*
- *Colorea en rojo México.*
- *Colorea en amarillo el país donde hay industria.*
- *Colorea Argentina en morado.*

BEST COPY AVAILABLE

Guatemala Nicaragua Algodón	Venezuela Petróleo	Chile  Vino
Bolivia Papas/Patatas	Puerto Rico Rep. Dominicana Caña de azúcar	Brasil Industria
Argentina Ganado ovino	Cuba Tabaco	México Fruta/verdura
Costa Rica Panamá Honduras Ecuador Plátanos	Uruguay Ganado bovino	Colombia El Salvador Café
Perú Pesca	Paraguay Soja	

Guatemala Nicaragua	Puerto Rico Rep. Donimicana	México	Colombia El Salvador
Venezuela	Brasil	Costa Rica/ Panamá Ecuador/Honduras	Perú
Chile	Argentina	Uruguay	Paraguay
Bolivia	Cuba		

20

4 Buscando países en la enciclopedia

Begoña Aguado

Grado:

4º en adelante.

Tipo de actividad:

- Selección y búsqueda de información.
- Completar una ficha.
- Edición de un libro.

Objetivos:

- Uso de la enciclopedia.
- Práctica del uso del orden alfabético.
- Somero conocimiento de países, su ubicación en los distintos continentes, moneda, lenguaje, etc.

Organización:

- Trabajo en grupos de 3 o 4 alumnos.
- Todo el grupo.

Materiales:

-Lista de países para buscar en la enciclopedia.

-Fichas de países, una por país en la lista (página 21).

-Enciclopedia.

-Mapamundi, globo terráqueo, atlas (opcionales).

-Lápices y crayones.

Procedimiento:

1. Se divide la clase en grupos, tantos como volúmenes tenga la enciclopedia.

2. A cada grupo se le entrega un volumen de la enciclopedia, una lista de los países y unas cinco fichas. El resto de las fichas se coloca en un lugar accesible a los alumnos para que las puedan retirar a medida que las necesiten.

3. Cada grupo completará una ficha por cada país de la lista que aparece en el volumen que se le ha asignado.

4. Una vez completas las fichas, cada grupo colocará las suyas en orden alfabético.

5. Se reagrupa la clase. Cada grupo comparte con el resto la información de sus fichas, situando cada país de los buscados en un mapamundi.

6. Una vez compartidas todas las fichas, estas se reúnen por orden alfabético y con ellas se edita un libro de consulta para la clase.

NOTA: Para la realización de esta unidad didáctica se ha utilizado la Enciclopedia Básica Visual de la Editorial Océano, Barcelona, 1991 de 8 volúmenes. Se recomienda revisar las denominaciones de los países (ejemplo: Checoslovaquia, URSS,...), en caso de utilizar una enciclopedia de edición más reciente.

Lista de países para buscar en la enciclopedia

PARAGUAY	BOLIVIA	ARGELIA
COLOMBIA	FILIPINAS	BRASIL
FINLANDIA	ZAIRE	CHILE
JAPÓN	NORUEGA	FRANCIA
SUECIA	PERÚ	IRÁN
SUIZA	MÉXICO	LIBIA
INDIA	ZAMBIA	PAISES BAJOS
COSTA RICA	BULGARIA	POLONIA
CHECOSLOVAQUIA	AUSTRIA	VENEZUELA
PORTUGAL	BÉLGICA	DINAMARCA
RUMANIA	GRAN BRETAÑA	ESTADOS UNIDOS
ALBANIA	HUNGRÍA	GRECIA
ARABIA	GUATEMALA	CUBA
ETIOPÍA	INDONESIA	CHINA
EGIPTO	ESPAÑA	IRLANDA
ITALIA	SIRIA	LUXEMBURGO
TANZANIA	TURQUÍA	SUDÁN
TUNICIA	URSS	URUGUAY
ARGENTINA	ALEMANIA	PAKISTÁN
NICARAGUA	NIGERIA	ISLANDIA

PAÍS _____ CAPITAL _____

IDIOMA _____ MONEDA _____

BANDERA: (dibújala y coloréala en el recuadro)

CONTINENTE AL QUE PERTENECE _____

(coloréalo en el mapa)

5 Profesiones y oficios en mi comunidad

Enrique Contreras

Grado:

4º a 6º

Objetivos:

-Ampliar y profundizar en el conocimiento de oficios y profesiones.

-Adquirir práctica en las destrezas de definir, relacionar, deducir y describir.

Organización:

-Actividades realizadas en grupos, por parejas e individualmente.

Materiales:

-Tablas I y II (páginas 24, 25)

Actividades:

-Juego de tarjetas con definiciones de algunas profesiones u oficios.
-Ordenación alfabética de algunas profesiones y oficios.
-Composición escrita con definiciones propias haciendo uso de un vocabulario descriptivo.
-Juego del "Bingo de las profesiones".

Actividades complementarias:

(Sugerencias para introducir, reforzar o concluir las actividades anteriores)

-Pedir a alumnos voluntarios que nombren la profesión o el oficio del padre, madre o algún otro familiar. Intentar conseguir una descripción tan rica en detalles como sea posible.

-Preguntar a los estudiantes qué les gustaría ser cuando sean mayores y por qué.
-Hacer una lista con todas las profesiones descritas y sugerir a los alumnos que expliquen aquellas cosas que deben gustar a quienes quieren trabajar en cada una de estas profesiones y aquellas otras que pueden estar obligados a realizar aunque no les guste.

-Hacer un debate sobre el orden de prioridades al elegir un oficio: ¿dinero, aventura, servicio a los demás, tradición familiar..., etc?

Actividades:

1 Bingo de profesiones y oficios

Procedimiento: cada pareja recibe un papel con el vocabulario sugerido y 30 tarjetas (Tabla I recortando los cuadros) con las definiciones de profesiones u oficios boca abajo. Se explica a los estudiantes que han de barajar las tarjetas y que han de levantarlas una a una, por turnos, leyéndose en voz alta la definición escrita en ellas. Si el que escucha acierta la profesión u oficio que se le acaba de leer se queda con la tarjeta. Resulta ganador aquél que acierta más definiciones (el que al final tiene más tarjetas en su poder después de un número limitado de intervenciones). Se sugieren 10 intervenciones por persona.

2 Ejercicio de redacción

Procedimiento: trabajo independiente. Cada estudiante recibe un juego de tarjetas (Tabla I recortada). Se pide a los alumnos que, en primer lugar, ordenen las tarjetas alfabéticamente (orden alfabético de los nombres de oficio o profesión) y que a continuación escriban una definición personal de cada una de las profesiones incorporando características de la profesión descrita tales como tipo de ropa, herramientas o utensilios, etc. Por ejemplo: médico, bata, fonendoscopio, termómetro...

3 El "Bingo del Salón"

Se leen algunas de las definiciones escritas por los alumnos. Con ellas, junto con las que están en la Tabla I y con las de la Tabla II (que han sido elaboradas por mis alumnos de tercer grado de Humphreys Ave. Elementary School, L.A., CA. y que incluyo aquí para que la maestra/o las utilice como ejemplo o durante el juego de bingo) se jugará al BINGO DE LOS OFICIOS/ PROFESIONES.

Procedimiento: Cada estudiante confeccionará un "cartón de bingo" de 4x4 (espacios). De entre todas las profesiones trabajadas durante las actividades anteriores, los estudiantes seleccionarán 16, escribiendo el nombre de cada una de ellas en cada uno de los espacios. Se puede realizar el juego con todo el grupo de clase o bien en grupos de 5 o 6. Una persona lee en voz alta definiciones o descripciones de profesiones/oficios mientras que el resto trabaja cubriendo los espacios de aquellas descripciones que corresponden a los nombres de profesiones/oficios escritos en el "cartón de bingo". Se recomiendan distintas variantes de bingo.

Vocabulario sugerido:

médico/a - fotógrafo/a - cartero/a - secretario/a - mecánico/a - taxista - dibujante - vendedor/a ambulante - carpintero/a - mesero/a - albañil - dentista - abogado/a - electricista - veterinario/a - enfermero/a - periodista - ama de casa - zapatero/a - técnico/a en electrónica - carnicero/a - costurera - bombero/a - policía - cocinero/a - arquitecto/a - peluquero/a - ingeniero/a - fontanero/a - maestro/a

Tabla 1

persona que compone, escribe o edita un periódico. **Periodista**	persona que trabaja en el sistema de tuberías, cañerías y desagüe de cualquier construcción. **Fontanero/a**	persona que reparte el correo. **Cartero/a**	persona que se queda en casa y se encarga de todas las tareas del hogar. **Ama de casa**	persona que transporta su mercancía de un lugar a otro, vendiéndola. **Vendedor/a ambulante**
persona que trabaja en la construcción con ladrillos, piedras o materiales semejantes. **Albañil**	encargado/a de guisar y preparar diferentes platillos. **Cocinero/a**	persona que arregla zapatos usados. **Zapatero/a**	revisa y cuida nuestra salud dental. **Dentista**	persona que trabaja en una carnicería. **Carnicero/a**
persona que trabaja la madera. **Carpintero/a**	persona o grupo de personas con responsabilidad de vigilar que se cumplan las leyes. **Policía**	persona que se encarga de los papeles y del buen funcionamiento de una oficina. **Secretario/a**	persona competente en todo lo que se refiere a electricidad. **Electricista**	persona con estudios y conocimientos científicos que se aplican a la construcción de carreteras, puentes, embalses, etc. **Ingeniero/a**
persona que ayuda al médico en las tareas de hospital. **Enfermero/a**	su trabajo consiste en enseñar y transmitir conocimientos al que no sabe **Maestro/a**	persona que trabaja en su domicilio o que va a otras casas para coser lo que le encargan. **Costurera**	persona que se gana la vida realizando dibujos. **Dibujante**	persona que se encarga del cuidado y arreglo del cabello de los demás. **Peluquero/a**
persona que trabaja y se gana la vida obteniendo imágenes por medio de la fotografía. **Fotógrafo/a**	persona autorizada para defender o acusar a alguien que va a la Corte o al Juzgado. **Abogado/a**	responsable de acudir a donde haya un incendio y apagarlo. **Bombero/a**	persona que sirve a las mesas en restaurantes, cafeterías u otros establecimientos similares. **Mesero/a. Camarero/a**	maneja carros (conduce automóviles) y lleva a las personas de un lugar a otro cobrando una tarifa. **Taxista**
persona que cura las enfermedades de los animales. **Veterinario/a**	persona que conoce el funcionamiento de aparatos e instrumentos electrónicos y que se encarga de su mantenimiento y reparación. **Técnico en electrónica**	persona que repara los automóviles. **Mecánico**	responsable de proyectar y diseñar edificios. **Arquitecto/a**	persona que previene y cura las enfermedades. **Médico/a**

Nuria Haering

Tabla II

un señor que abre y cierra los casos, que divorcia a los que se quieren divorciar y otras cosas más. Por ejemplo: te defiende cuando te corren del trabajo. 1	una persona que arregla los cables y nunca le da la corriente. 5	alguien que vende pan dulce y también pasteles. 9
una persona que hace las casas según como le diga el experto. Con dos recámaras, por ejemplo. 2	una persona que ayuda al doctor en las operaciones y que te pincha cuando el doctor se lo dice. 6	una persona que escribe en la computadora lo que ve que está sucediendo. 10
Un señor que trae cartas, como de mi abuela para nuestra casa. 3	un señor que arregla el baño y la cocina y que a veces se pone un casco. 7	una persona que es doctora de animales. 11
una señora que hace la ropa con una máquina de coser y que también sabe arreglarla. 4	un señor que cuando nos enfermamos, vamos y nos mira y después nos da pastillas. 8	una persona que arregla los zapatos que le lleva mi mamá. 12

Para leer

1 Soy una ...

Lee con nosotros y adivina quién es la protagonista del cuento. Es muy fácil, su nombre tiene cuatro letras.

SOY UNA .....

"Hace muchos millones de años... Hace muchos cientos de miles de años... Hace muchos miles de años... Hace miles de años nací yo, que soy una ..... Un golpe de viento me desprendió de mi madre, que vivía en una cordillera. Así nací yo.

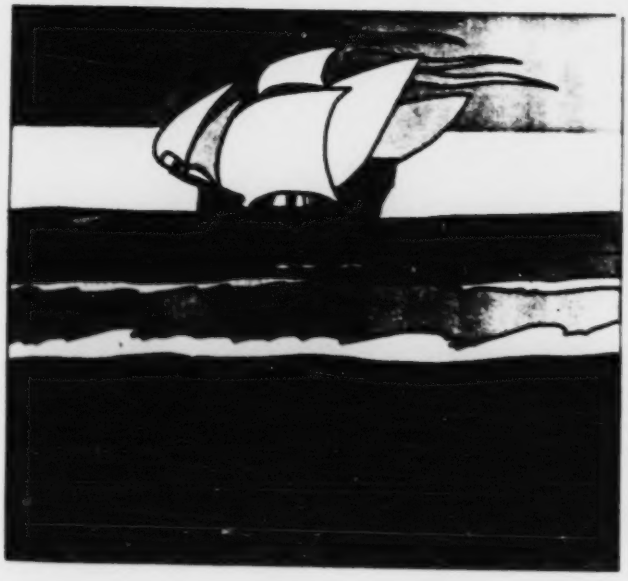
Al principio había a mi alrededor bichos muy grandes. Más tarde vinieron los hombres. Yo era altísima pero luego, el viento, las semillas y, por fin, la lluvia me fueron tapando. Estaba rodeada de castaños, de pinos, de cabras, de topos, de tierra y de lagartijas. Cada vez me parecía menos a una ....., hasta que, un día caí en un río muy ancho.

Cerca de mí nadaban los patos salvajes, los cangrejos cazaban en mis huecos, los peces ponían sus huevos debajo de mí y a mi alrededor flotaban las plantas acuáticas. Y la corriente del río y la chispa del rayo y la fuerza del viento y algunos hombres muy brutos me fueron desgastando. Unos trozos se convirtieron en piedras de río... y otros en arenas de mar.

Yo era cada vez más pequeña. Un día me llevaron para ponerme en un castillo. Al cabo de mucho tiempo, el castillo quedó abandonado y, durante siglos y siglos, nadie me hizo caso. Cuando ya creía que el viento, las semillas y la lluvia me iban a tapar de nuevo, me descubrió un señor y me puso en un parque y volví a llamar la atención.

Lo único que siento es no poder andar... si me pudiera mover, iría a los museos a ver otras piedras famosas."

"Soy una....." **G. Sánchez-Pacheco/M.A. Pacheco.** Ed. Altea. Colección Altea Benjamín. Madrid, 1974.



Para inventar

1 El marcianito

Fernando Hoyos.
"Librito de las imágenes imaginables". Ed. Espasa Calpe

La explotación en clase de esta historieta sin palabras puede ser variada, dependiendo del nivel de los alumnos y de lo que el profesor esté interesado en destacar. Así, se puede:

* Comentar la historia oralmente con los alumnos.

* Escribir individualmente la historia. Leer varias en clase. Comentar semejanzas, diferencias...

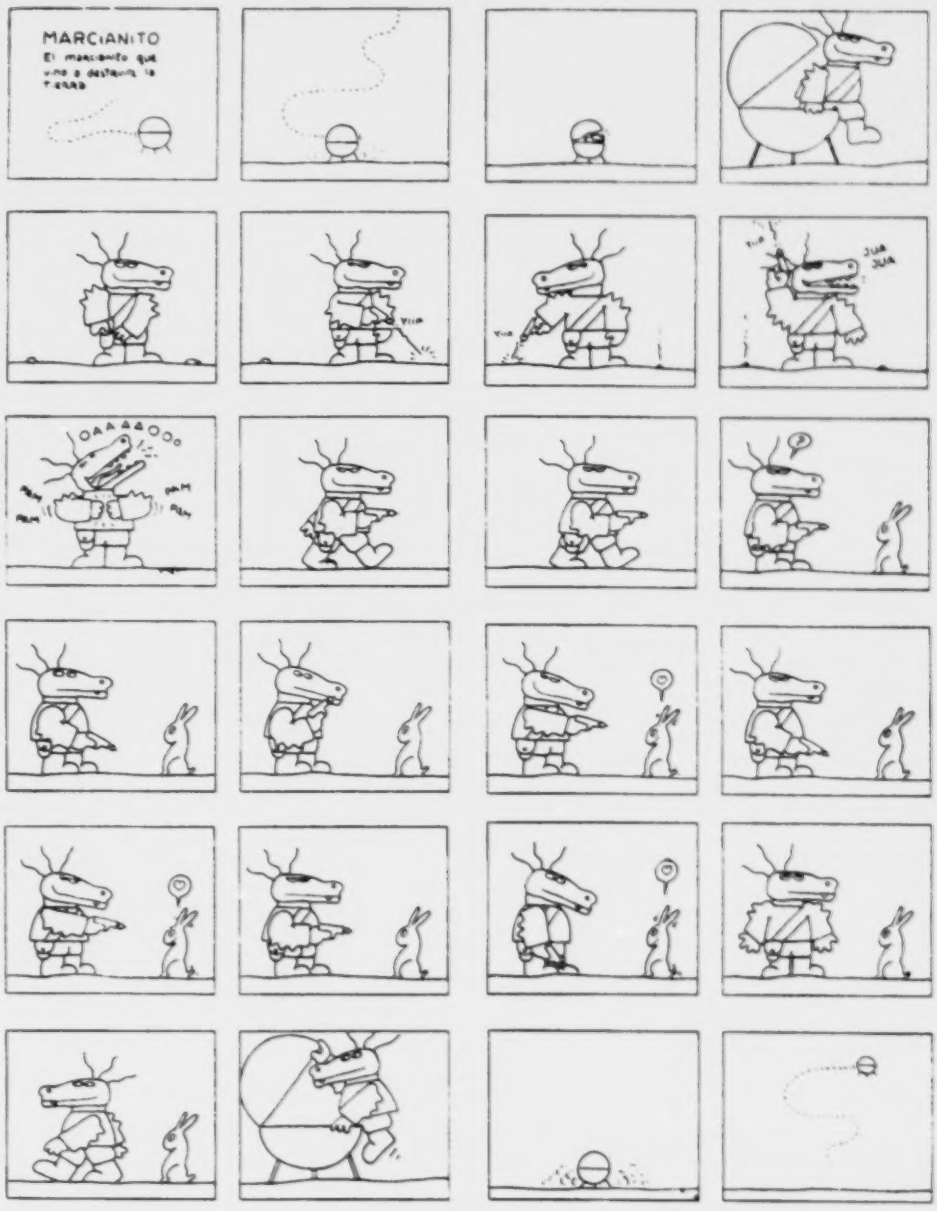
* Escribir un diálogo entre los personajes.

* Concurso de "poner nombres" a los personajes (y hasta a la nave espacial)

* Quitar las cuatro últimas viñetas, para que los alumnos inventen un final.

* Dar a los alumnos las viñetas desordenadas, para que las ordenen ellos.

* Utilizar la historieta para introducir en clase tópicos de discusión, como "La destrucción de la naturaleza" o "La vida extraterrestre"... etc.



1 Conoce a los que te rodean

María Navarrete

Nota:La siguiente actividad se llevó a cabo con el tema de las distintas culturas, lenguas, nacionalidades, existentes en el barrio, pero se puede sustituir por distintas actividades habidas en el barrio (recreativas, deportes, fiestas...) distintas regiones o países de origen, distintas profesiones.

Tema:

-Conoce tu barrio/ vecindario/ comunidad.

Grado:

-6º, aplicable a 5º y 4º.

Objetivos:

-Identificación y localización de distintos países en el mapa del mundo (ciencias sociales).

-Realización de cuestionarios o entrevistas y su aplicación (comunicación oral y escrita).

-Familiarizarse con las distintas nacionalidades, culturas y lenguas del barrio donde viven los alumnos (ciencias sociales).

-Lectura y representación de gráficas (matemáticas).

Tipo de Actividad:

1 Redacción individual escrita. Discurso oral.

2 Entrevista (cuestionario, trabajo escrito y oral).

3 Elaboración de gráficas.

Organización y temporalización:

La actividad consta de tres partes o bloques.

-La primera actividad se realizará individualmente primero en la clase y después en casa.

-La segunda se realizará en clase (en grupos de 3 a 6, con los mismos componentes siempre). Esta actividad tendrá su continuación en casa y en el vecindario (encuesta).

-La tercera actividad se realizará en clase.
El tiempo mínimo son dos semanas, pudiéndose ampliar de acuerdo con el interés que despierte el tema en la clase y con la cooperación del barrio.

Materiales:

-Papel, lápiz, mapamundi, colores, cartulina, marcadores.

Procedimiento:

1 (Trabajo oral y escrito de aproximadamente tres días de duración)

- El profesor pregunta a los alumnos sobre sus países de origen, tradiciones, cultura, lengua. Para ayudarles puede explicar brevemente algo sobre sí mismo.

- Preguntará a los niños sobre las semejanzas y diferencias que encuentran entre sus países de origen y el país en el que ahora viven. En el caso de que sólo hayan vivido en el lugar donde residen en la actualidad pueden hablar de sus antepasados: padres, abuelos, tíos...

- Los niños explicarán por escrito aquello que hayan mencionado oralmente. Este trabajo irá acompañado de un mapa del país de origen dibujado por el alumno. Pueden llevar el trabajo a casa si desean conseguir más información sobre su familia. En esta redacción pueden explicar detalles sobre costumbres, comida, etc.

- Presentación oral en la que algunos niños explicarán a sus compañeros la información recopilada. Se pueden realizar tantas presentaciones como sea conveniente para el ritmo de la clase.

2 (Trabajo en grupos de 3 a 6 alumnos)

- Los alumnos han de preparar un cuestionario o entrevista sobre el tema. Luego lo trabajarán en su barrio, casa, etc. Conviene limitar el número de preguntas.

Nota: si los alumnos no entienden bien el concepto de cuestionario/entrevista, se puede realizar una simulación en clase sobre cualquier tema, profesor a un alumno y después alumno/alumno.

- Los grupos tendrán tres días para realizar las encuestas en sus respectivas calles, familias, siguiendo el cuestionario elaborado. En caso de dificultad la entrevista puede llevarse a cabo en la misma escuela.

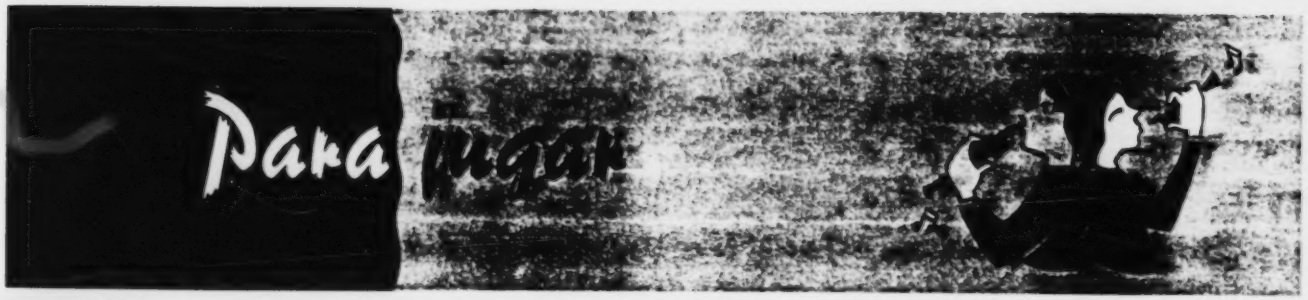
- Los grupos traerán sus respuestas a la clase y trabajarán en la representación gráfica de los resultados obtenidos. Necesitarán la ayuda del profesora. Se utilizará cartulina y marcadores y la duración de esta actividad será de dos días.

- Los grupos explicarán oralmente a los otros grupos los resultados obtenidos y sus gráficas. Todos estos trabajos se pueden exhibir.

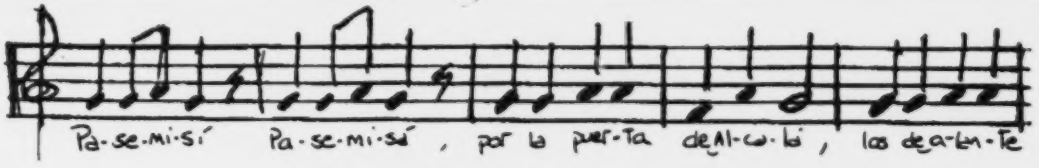
Actividades complementarias

1 Cada alumno puede preguntar a alguien de su familia si desea compartir con la clase algo sobre su cultura. Si aceptan se pueden tener invitados para hablar sobre un tema referente a su cultura, folclore, lengua, tradición, costumbres...

2 Los alumnos pueden realizar un trabajo de investigación utilizando la biblioteca o cualquier otro medio para descubrir algo más sobre uno de los temas mencionados en clase y que hayan despertado interés especial.



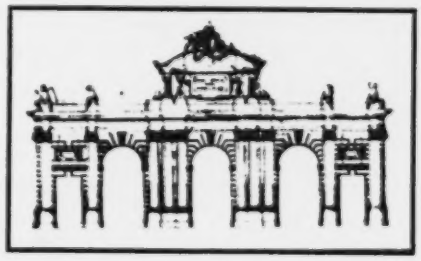
1 Pasemisi, pasemisá



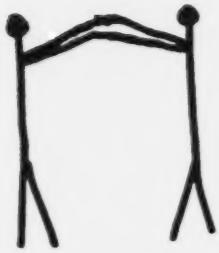
Procedimiento:

Dos alumnos se cogen de las manos y forman un arco, que representa la Puerta de Alcalá, de Madrid. Uno se llama Naranja y otro Limón (o cualquier otra contraseña de su elección) pero el resto de los alumnos no debe saber cúal es cúal. Formando un tren, los niños pasan por debajo del arco cantando la canción. Cuando se canta la última sílaba - "-rán "- los dos niños que forman el arco bajan los brazos y atrapan al que está pasando en ese momento. Le preguntan al oído: ¿ Naranja o limón ?. Según su respuesta, que también debe ser secreta, el alumno se coloca en un equipo u otro, formando una fila detrás del capitán. Así sucesivamente hasta que todos los niños están en fila a un lado u otro.

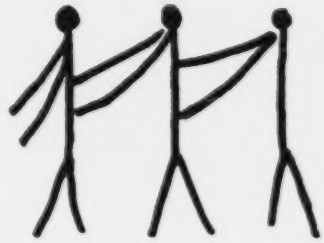
Entonces se traza una línea entre los dos equipos y los niños se agarran por la cintura y tiran hacia atrás hasta que consiguen que el equipo contrario traspase la línea o uno de los capitanes suelte las manos.



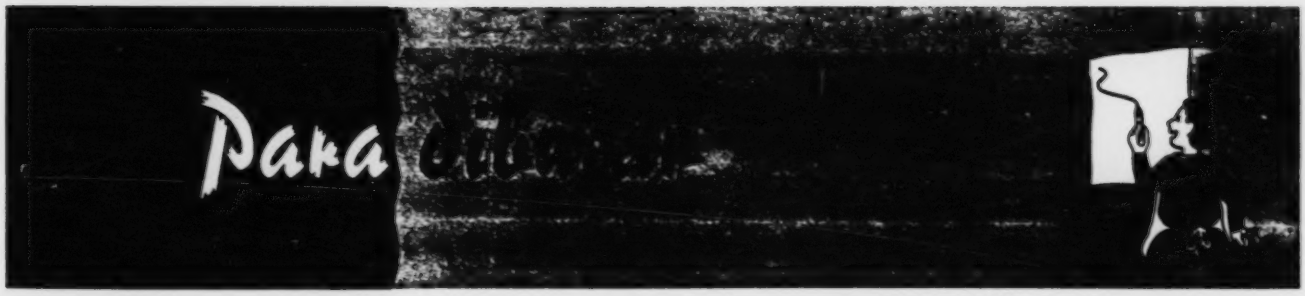
La Puerta de Alcalá.



Dos niños forman un arco.



Los demás niños forman un tren.



Dibuja nuestra portada

La portada de *de Par en Par* es en este número 1, y continuará siéndolo en lo sucesivo, un dibujo infantil. Con el fin de seleccionar los mejores, nos pueden enviar dibujos de sus alumnos. Cada número versará sobre un tema distinto, y pediremos que la portada sea realizada por los alumnos de un grado diferente.

Para el número 3, el tema será: **"La ciudad y el campo"**
Grado en que se debe realizar el dibujo: **KINDERGARTEN**

Los maestros, si lo desean, pueden enviarnos (a la dirección que figura abajo y antes del 25 de marzo) un dibujo por clase, el que ellos consideren más creativo, con el nombre del/los alumno/s que lo hayan realizado, el grado y la escuela a la que asisten.

¡PREMIOS!. El/los autores del dibujo seleccionado recibirán un premio de $20.00 y su clase un lote de material didáctico (valor aproximado $100.00).

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

1. Clasifique de 1 a 10 las siguientes secciones de la publicación:

❑ Para conocer ❑ Para jugar ❑ Para hacer

❑ Para leer ❑ Para inventar ❑ Para investigar

2. ¿Cree que se debería incluir alguna otra sección? ❑ SI ❑ NO

En caso de respuesta afirmativa, especifique cual: _____

3. Deseo recibir gratuitamente los próximos números de DE PAR EN PAR

NOMBRE Y APELLIDO : _____

NIVEL QUE ENSEÑA : ❑ K-1 ❑ 2-3 ❑ 4-6

DIRECCIÓN : _____ _____

_____ _____

_____ _____

Recorte y envíe el presente boletín a *de Par en Par*

Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd. Suite 1740
Los Angeles, CA 90048

de Paso en Paso
OFICINA DE EDUCACIÓN
CONSULADO GRAL. DE ESPAÑA EN LOS ANGELES
6300 WILSHIRE BLVD., SUITE 1740
LOS ANGELES, CA 90048

Para inventar

De Par en Par

MAYO-JUNIO 1993

Edita
Consejería de Educación
Embajada de España

NUESTRA TRADICION

BEST COPY AVAILABLE

de Par en Par

Nº 2 MAYO - JUNIO 1993

Edita:

Consejería de Educación
Embajada de España
1350 Connecticut Av. NW., Suite 1050
Washington, DC 20036

Directora:

Gisela Conde-Morencia

Equipo de redacción:

Victoria Abarca
Juan Alfayate
Enrique Contreras
Carmen Crespo
Carmen López
Elena Marqueta
José Ramón Montero
Isabel Sanz
Purificación Valer
Carmen Velasco

Colaboran en este número:

Urbano Alvarez
Juan José Guillén

Portada:

Candela Montero
2º grado
El Rincón El. School
Culver City, CA.

Fotocomposición

ELB-Group

ISSN nº 1066-8438

©1993

Consejería de Educación
Embajada de España
1350 Connecticut Av. NW., Suite 1050
Washington, DC 20036

El material didáctico de esta publicación puede ser fotocopiado para su uso en el aula.

SUMARIO

Editorial 3

Actividades:

Para hacer

1. La fiesta del sol 4
2. Construcción de piñatas 6
3. El día de los muertos 9

Para conocer

1. Cu-cú, cantaba la rana 15
2. Los reyes magos 21

Para investigar

1. A mal tiempo buena cara 25
2. Ulama, ¿precursor del fútbol moderno? 28

Para jugar

1. El juego del pañuelo 31
2. Juegos con palabras 34

Para leer

1. Vamos a contar un cuento 35

Para dibujar

1. Concurso: "Dibuja nuestra portada" 39

Boletín de suscripción 39

Para información, suscripciones o si está interesado en publicar una unidad didáctica, dirigirse a:

Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd.., Suite 1740
Los Angeles, Ca. 90048

EDITORIAL

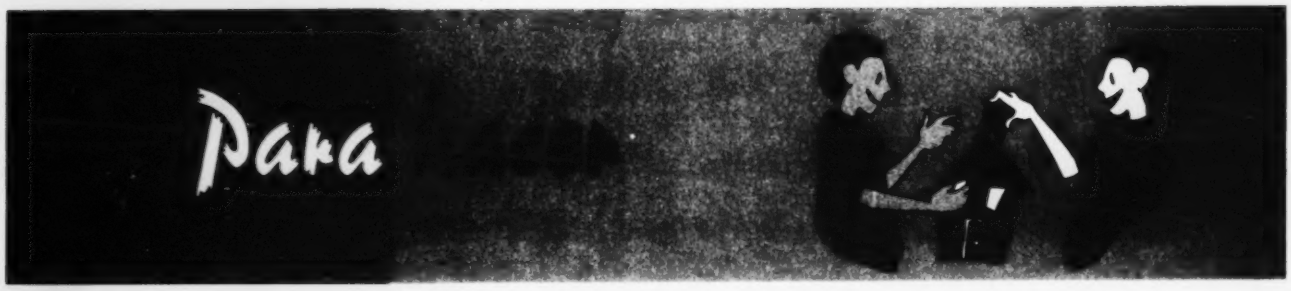
BIENVENIDOS

Bienvenidos los cientos y cientos de maestras y maestros bilingües que a lo largo y ancho de Estados Unidos han comunicado con **"De Par en Par"** dándonos su apoyo, felicitándonos y pidiéndonos recibir regularmente la revista. Bienvenidos de nuevo a esta gran familia de amigos de las **publicaciones** de la Consejería de Educación de España en Estados Unidos.

Cuando en la Editorial de nuestro número 1 el Consejero de Educación escribía, "...hemos participado en las convenciones de las grandes organizaciones bilingües: NABE, CABE, etc..." anticipaba **la acogida** que la revista ha tenido dentro de estas organizaciones. El número 1 de "De Par en Par" ha sido recibido en todas las convenciones con gran entusiasmo. Se ha discutido, platicado y preguntado sobre ella, y el equipo de redacción está sacando las consecuencias lógicas ante la reacción de los enseñantes bilingües. El número 2 quiere seguir el camino ya iniciado y por ello animamos a los maestros y maestras no sólo a que la pidan a nuestras oficinas, sino a que nos escriban **exponiendo sus puntos de vista**, valorando, haciendo sugerencias y criticando aquello que consideren se puede mejorar. Sólo así cumpliremos el objetivo que nos marcábamos en la primera editorial **"Ser útil a los profesores de escuelas elementales que enseñan en español"**. Somos conscientes en esta Consejería de que sin esta colaboración crítica no es posible editar "la mejor de las revistas", por ello necesitamos de vuestra colaboración y la de vuestros alumnos, no sólo dibujando la portada, sino haciendo llegar a su maestro o maestra su opinión y su interés por las tareas que desde estas páginas proponemos. Desde estas páginas de "De Par en Par" animamos a los maestros y maestras que este año acudan al **"Sexto Instituto de Verano de Literatura Infantil en Español"** que tendrá lugar en Madrid (del 5 al 23 de julio), a que una vez terminado el Instituto, se pongan en contacto con nuestra redacción para hacer llegar la experiencia vivida a los lectores de "De Par en Par".

Para terminar, queremos rendir homenaje a ese gran profesional y entusiasta de la educación bilingüe que es el profesor retirado **Henry Pascual**. Tuvimos la suerte de encontrar a este gran hombre, puertorriqueño, hijo de españoles, en NMABE. Su dedicación a la enseñanza bilingüe, su larga lucha hasta ver convertidos sus sueños en realidad y plasmados en leyes, merecen nuestro respeto y admiración. En él vemos al maestro del desierto de Arizona, al de la gran urbe de Houston o Los Angeles, al del medio rural de Bakersfield, a todos ellos, a vosotros, en Henry Pascual os saludamos.

El Agregado de Educación en Los Angeles



1 La Fiesta del Sol en Perú

Carmen Crespo

Sobre la Tradición

El pueblo inca del Perú adoraba al Dios Sol. En su idioma, el nombre del Sol es Inti. El Inti Raymi, o la festividad del sol, se celebra el 24 de junio, el mismo día que otra festividad cristiana, el día de San Juan Bautista. En el Perú, junio es el principio del invierno y el día de San Juan Bautista es muy cercano al día más corto del año en el hemisferio sur, es decir, el 22 de junio.

Durante la festividad del Inti Raymi, los descendientes de los incas siguen la antigua costumbre de dar gracias al Dios Sol por la cosecha de maíz recién recogida. Los bailarines vestidos con trajes típicos, realizan oraciones y cantos. Se simulan sacrificios de una muchacha y de una llama al Dios Inti. En los picos más altos de las montañas se encienden fogatas. Los fuegos expresan las esperanzas de las gentes de que el Sol vuelva a renacer.

Grado

Kinder y 1°

Objetivos

Conocer tradiciones populares de países hispanohablantes.
Tomar conciencia de pertenecer a un determinado entorno social

Destrezas

Comprensión-expresión oral, expresión artística.

Organización

Para la exposición del tema, se trabajará con toda la clase. Para la realización del mural, se trabajará con grupos reducidos.

Duración

Se trabajará durante los 15 días anteriores al 24 de junio y se culminará con una fiesta en dicho día.

Materiales

Fotos, libros, papel continuo, crayolas, cartulinas, tijeras...

Ilustración: Olga Pérez Alonso:El Imperio Del Sol:Los Incas. Pilar Tutor Ed.SM. 1989

Actividad 1

Narrar en forma de cuento la historia de "La fiesta del Sol".

Materiales Necesarios:

Postales, fotos, libros, diapositivas, canciones típicas del Perú.

Organización:

El maestro narrará la historia dirigiéndose a toda la clase. Mostrará a los alumnos fotos del Perú y donde se encuentra ubicado. Previamente se habrá informado de si tiene algún alumno procedente de este país. Durante toda la quincena, el maestro pondrá música del Perú para que los niños se familiaricen con la música.

Actividad 2

Realización de un mural y celebración de una fiesta.

Materiales Necesarios:

Papel, rotuladores, crayolas, papel chino de colores, telas, cintas.

Organización:

Trabajando en grupos pequeños, los alumnos irán construyendo un mural con montañas, fuegos, indios, el sol... que refleje la tradición de "La fiesta del Sol".

El último día de la quincena, se celebrará una fiesta. Los alumnos se disfrazarán de indios, sol, montaña, fuego... Se puede usar el mural como referencia para los disfraces y de esta manera identificarían su personaje con lo que han realizado en el mural.

Actividad Complementaria

Adivinanza

Salgo todas las mañanas,
por las tardes me escondo,
doy siempre luz y calor,
y soy redondo, redondo

2 Construcción de Piñatas

José Ramón Montero

Sobre la tradición

Se conocen varias historias acerca del origen de la piñata. La más difundida gira en torno a la llegada a las costas de China de un navío repleto de regalos y de dulces que colmó los deseos y necesidades de los habitantes de una pequeña aldea pesquera... Hecho que todavía hoy se conmemora en los festejos populares y otras celebraciones. Para esas ocasiones se confecciona un barco hueco a semejanza de aquel, con los más diversos materiales y lo llenan de pequeños regalos y golosinas que, al término de la fiesta se reparten entre los asistentes.

Se cree que fue Marco Polo quien introdujo esta costumbre en Italia. Los aristócratas italianos la adaptaron para sus fiestas sustituyendo el barco por una olla de barro que contenía joyas y baratijas con las que agasajaban a sus invitados. Esta olla, en italiano "pignatta", le dio el nombre con el que se le conoce en la actualidad.

El uso de la "pignatta" se extendió a España. El carácter alegre y festivo de los españoles contribuyó a la amplia acogida que España dispensó a la piñata. Las joyas y baratijas se sustituyeron por regalos y dulces y el nombre por el de "piñata". Tan arraigada estaba esta costumbre, que los primeros españoles que llegaron a las Américas ofrecían piñatas a los indios como regalo para sus hijos. Así se entiende que la piñata se encuentre entre las costumbres más tradicionales de muchos países americanos, donde se conoce también por el nombre de "olla encantada".

Grado:

2° a 4°

Objetivos:

Conocer una tradición de la comunidad a la que el niño pertenece y valorarla como una manifestación cultural.

Desarrollar la capacidad de expresión plástica: pintura y modelado.

Destrezas:

- Diseñar, cortar, pegar y pintar.
- Recogida de información.
- Representación en tres dimensiones.

Organización:

Individual: recogida de información y de materiales.

Gran grupo: puesta en común de toda la información recogida por los alumnos.

Pequeño grupo:
a. desarrollo de la idea.
b. construcción de la piñata

Duración:

Aproximadamente dos semanas

Materiales:

Cajas, bandejas y/o recipientes grandes, vasos de papel y/o plástico, papel de periódico, papel contínuo, globos, harina, retales de tela, alambre, brochas, temperas de colores básicos y agua.

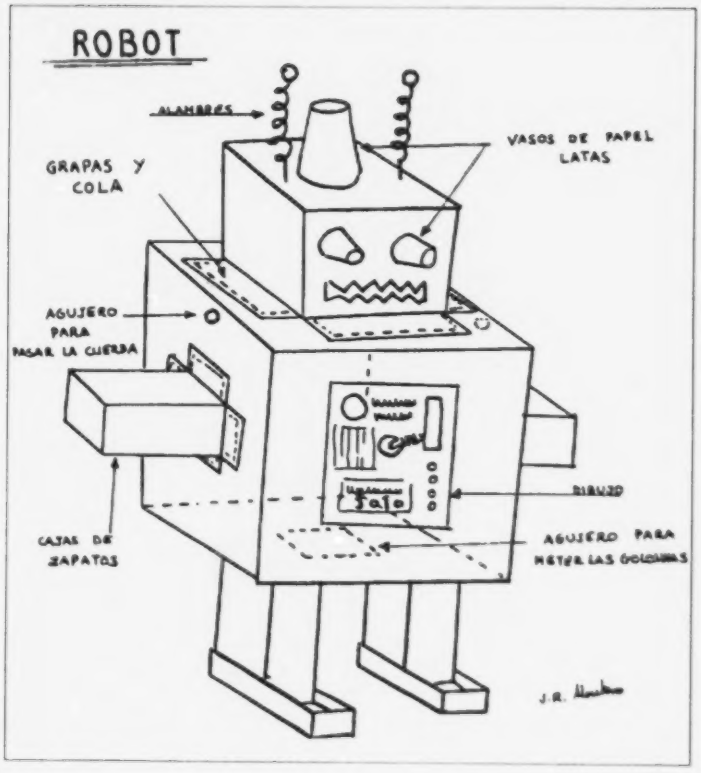
Actividades Preparatorias:

- Recogida de información.
- Discusión del proyecto.
- Diseño de la piñata.
- Experimentación con los colores básicos para conseguir otros colores y tonalidades diferentes.

1 Actividades

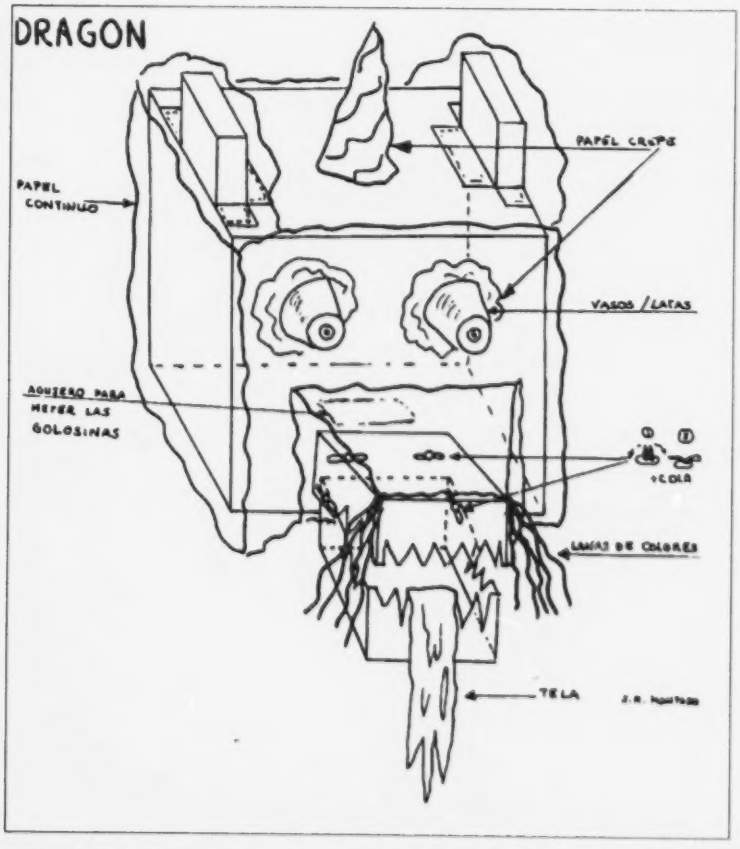
a Robot y Dragón

Las cajas se unen entre sí por las solapas. En caso de utilizar cajas de zapatos, hay que construir las solapas. Para ello se utilizará cola y grapas.



b

Se forran las cajas con papel contínuo. Se hace un agujero en la parte inferior del cuerpo para meter las golosinas. Este agujero se sellará luego con papel



c

Se inserta en la parte superior del cuerpo un alambre a modo de gancho para colgar la piñata.

d

Se colocan los vasos, latas, o los materiales que el equipo crea conveniente.

2

Globo terráqueo, planeta, serpiente y estrella:

a
En un recipiente se hace una masa algo espesa mezclando agua y harina.

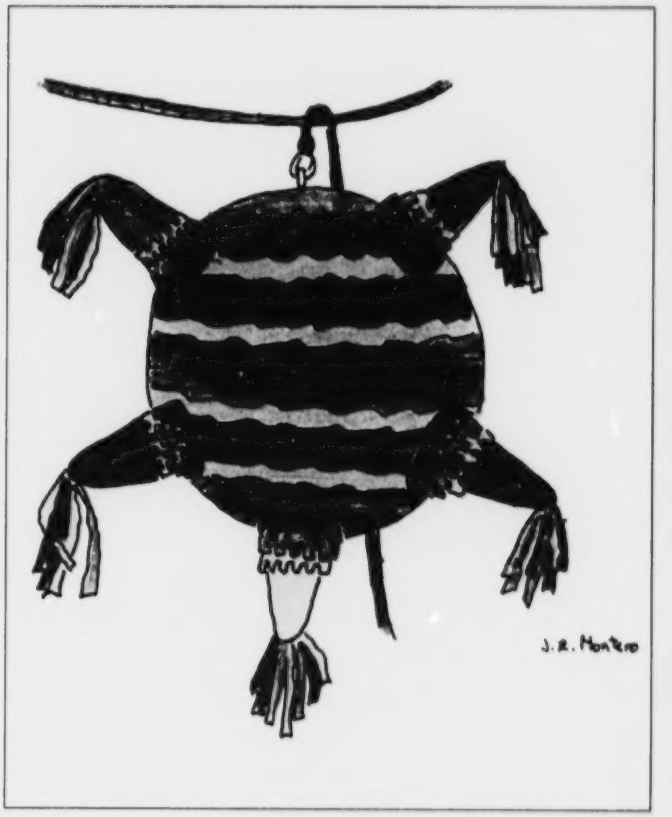
b
Se corta el papel de periódico en tiras largas y se meten dentro del recipiente que contiene la mezcla de agua y harina dejando que se empapen bien.

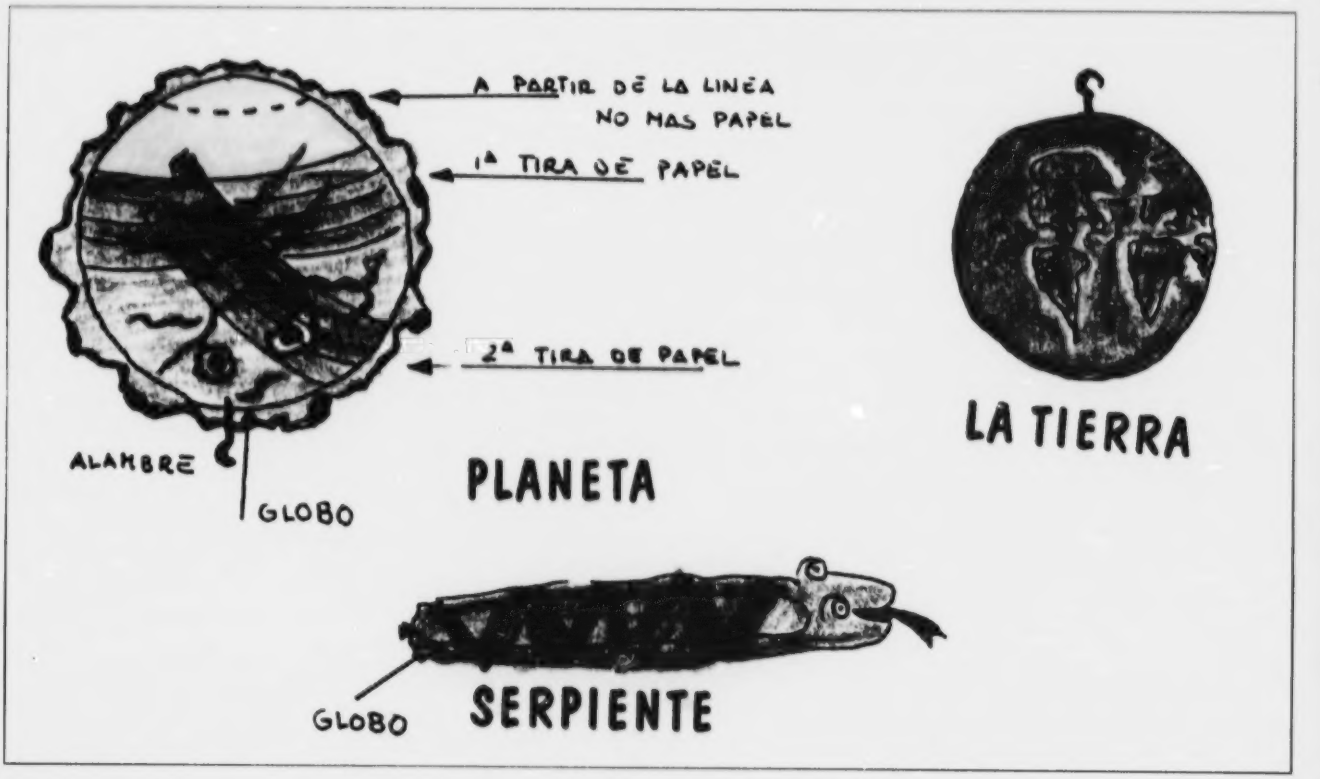
c
Se hincha un globo y sobre él se colocan una a una, formando varias capas, las tiras de periódico ya empapadas.

d
Se deja secar (aprox. una semana).

e
Se hace un agujero pequeño para meter las golosinas y, opuesto a este, otro para fijar el alambre o gancho para poder colgar la piñata.

f
Se pinta y se añaden todos los adornos que se deseen.





3 El Día de los Muertos

Elena Marqueta

Sobre la tradición

En las culturas prehispánicas de Mesoamérica había unas creencias muy peculiares respecto a al vida y la muerte. La vida era como un sueño, y solamente al morir, el ser humano despertaba. La muerte se veía como un escape inevitable de las diarias restricciones, por lo tanto no se le tenía miedo. Los conquistadores españoles, trajeron consigo un nuevo concepto sobre la muerte, el bien y el mal, el día del juicio final, el cielo, el infierno y el limbo.

Al darse cuenta del poder que las celebraciones de los indígenas en honor a los muertos poseían, permitieron que ciertas costumbres continuaran. Así es como el primero de noviembre, día de Todos los Santos, y el segundo, día de las almas en la iglesia católica, se han unido en el día de los muertos. Se cree que en este día los difuntos tienen permiso para visitar a sus parientes y amigos en la tierra.

La fiesta se celebra en Méjico, Bolivia, Guatemala, Honduras, Perú, Uruguay y Venezuela.

Grado:

2° a 4°

Objetivos:

Estudiar y apreciar las costumbres y celebraciones relacionadas con el día de los muertos.

Destrezas:

Lectura, escritura, expresión oral, compresión auditiva y manualidades.

Organización:

Trabajo en pequeños y grandes grupos. Las instrucciones concretas se especifican en cada actividad.

Duración:

Todas las actividades pueden realizarse durante las dos semanas previas a la celebración del Día de Los Muertos.

Actividades:

1 Lee y dibuja

El maestro comienza con una breve exposición oral del día de los muertos. Cada estudiante recibe una copia de la ficha n° 1. Leerá los 4 textos y en su cuaderno realizará dos dibujos que representen dos de estos textos. Es importante que sus compañeros no sepan qué dos textos ha elegido. Cuando hayan terminado, reunidos en grupos de cuatro, mostrarán por turnos a sus compañeros los dibujos realizados. Los demás tendrán que identificar el dibujo con el texto.

Ficha 1

Texto 1 El Día de los Muertos es una fiesta indo-hispana que celebra la creencia en el regreso de los espíritus de los muertos a la tierra para visitar a sus parientes.	Texto 2 La familia de los que han muerto preparan un altar u ofrenda. Los adornos se eligen teniendo en cuenta los gustos del difunto. A veces aparecen fotografías junto con frutas, imágenes religiosas y flores. Las comidas favoritas del muerto se preparan y se colocan en el altar.
Texto 3 Todos los niños que han muerto son considerados angelitos, de modo que no hay tristeza. La familia prepara un altar con una comida especial junto con un juguete. la comida incluye: un pequeño tazón de leche, pastelitos especiales, copal, pedazos de chocolate, manzanitas, candeleros en miniatura y una variedad de juguetes y dulces confeccionados.	Texto 4 El día 2 de noviembre la gente visita los panteones en el cementerio. Una vez limpiado el sepulcro, se pintan cruces y placas adornadas con recuerdos personales del difunto. Los parientes y amigos velan hasta la llegada del amanecer, cuando regresan a casa a comer pozole preparado de antemano.

2 Banderitas de papel picado

Materiales:

Hojas de papel de seda (chino) de 12"x18", papel de periódico, tijeras, hilo grueso, grapadora, pegamento.

Organización:

El maestro explicará a toda la clase cómo seguir los pasos del doblado y picado de papel. Los estudiantes practicarán primero con un papel de periódico y trabajarán luego individualmente para preparar los adornos que se utilizarán en la decoración del altar (ver actividad 4).

Procedimiento:

1. Hacer un doblez de 1" a lo largo del papel y pasar la uña para que se marque bien. Esta pestaña se utilizará para pasar el hilo del que colgarán las banderitas (figura 1).
2. Doblar el papel por la mitad con la pestaña para afuera (figura 2).
3. Doblar el papel a la mitad dos veces más en el mismo sentido, asegurándose de que las orillas del papel están al mismo nivel.

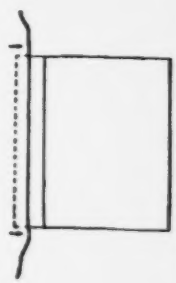
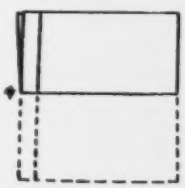
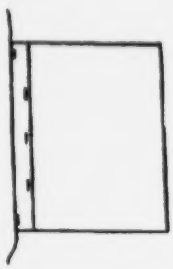
4. Usar las tijeras para dar la forma ondulada de abajo (figura 3).

5. Hacer cortes en el papel en forma de pétalos a lo largo de la orilla doblada, asegurándose de no cortar por el lado abierto (figura 4).

6. Hacer otros dobleces (figura 5) y repetir cortes de pétalos y figuras geométricas.

7. Desdoblar la banderita dejando la pestaña doblada.

8. Colocar el hilo debajo de la pestaña y graparla a cada extremo para que la banderita no se mueva del lugar (figura 6).

Figura 1	Figura 2	Figura 3	Figura 4	Figura 5	Figura 6
					

3 Creación de Títeres (La Calavera Catrina y la Calavera Zapatista)

Notas para el profesor

Las calacas y calaveras han sido en las culturas Mesoamericanas, no sólo un símbolo de la muerte, sino una expresión de su creencia en que los muertos siguen teniendo vida y forma. Han sido utilizadas en el arte y la arquitectura prehispánicas. Más recientemente, el término calavera se ha utilizado para simbolizar versos satíricos, poesía y obituarios humorísticos. José Guadalupe Posada, litógrafo mejicano, creó la elegante dama victoriana, la calavera Catrina y la rústica calavera Zapatista, con el fin de satirizar y mostrar que lo inevitable de la muerte alcanza a todos, ricos y pobres.

Materiales:

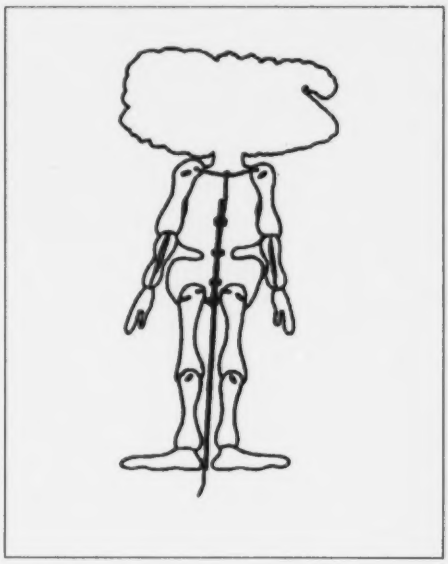
Fotocopia del patrón de las calaveras. Cartulina gruesa de 9"x12". Lápices, tijeras, cinta adhesiva, pegamento, marcadores, alfileres, dos pedazos de cuerda de 10" y una de 13". Seis clavijas encuadernadoras de doble lengüeta. Un palo para globos de 17" de largo y 1/4" de grueso.

Organización:

El maestro divide la clase en parejas y reparte los materiales, cada pareja podrá hacer una calavera Catrina y una Zapatista.

Instrucciones:

1. Recortar el patrón y pegarlo en la cartulina gruesa.
2. Dibujar detalles de la cara, el cuerpo, brazos y piernas.
3. Con cuidado agujerear cada punto marcado. Unir los puntos sin X por medio de las clavijas. Atar a los puntos marcados con X los hilos de 10", uno para los brazos y otro para las piernas.
4. Hacer un nudo en los extremos de cada hilo.



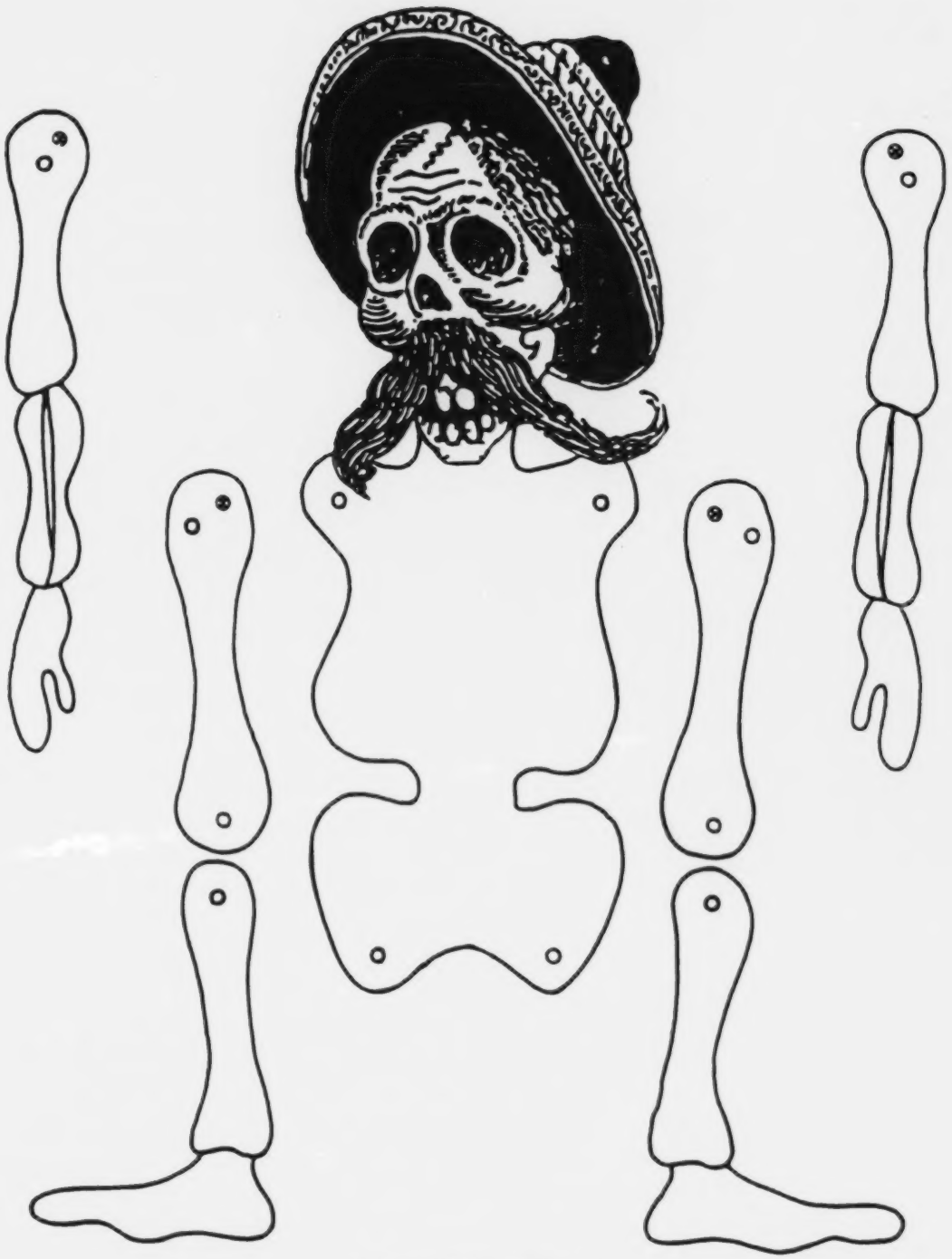
4 Construcción de un altar a los muertos

Para concluir la unidad, los estudiantes pueden elegir figuras históricas o de la actualidad que hayan muerto y traer fotografías para hacer un altar adornado con los materiales que han creado.

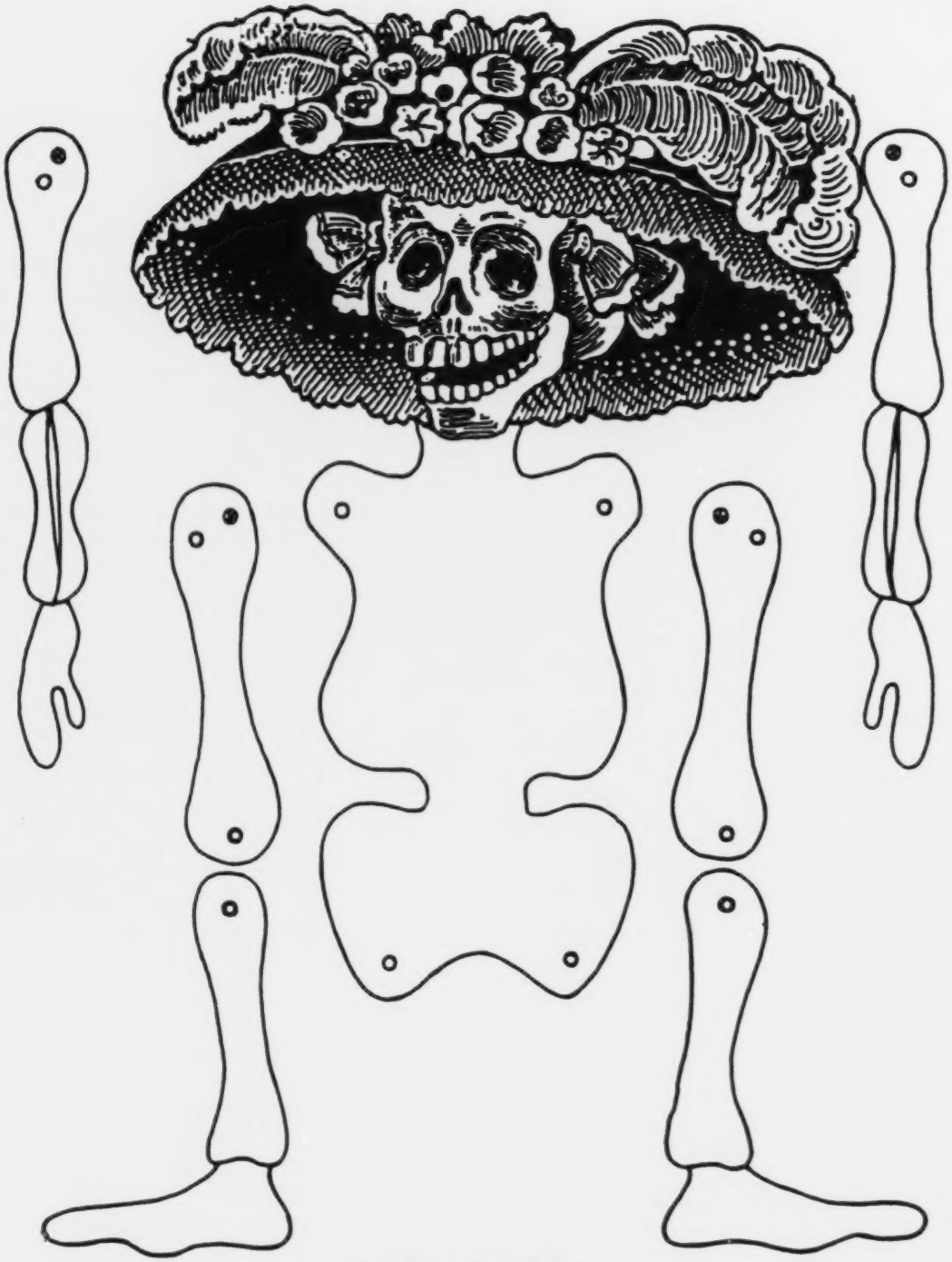
Materiales:

Banderitas de papel picado, fotografías de difuntos (se pueden sustituir personajes famosos, artistas, etc..), recuerdos personales, juguetes, frutas y frutos secos, fotografías de imágenes religiosas, flores de papel, etc.

Prints from: Posada's Popular Mexican Prints.
Selected and edited by Berdecio and Appelbaum.
1972.



patrón para Calavera Zapatista



patrón para Calavera Catrina

Para

1 Cu-Cu Cantaba la Rana

Purificación Valer

Cu-cú, cantaba la rana,
Cu-cú, debajo del agua,
Cu-cú, pasó un caballero,
Cu-cú, con capa y sombrero,
Cu-cú, pasó una señora,
Cu-cú, con falda de cola,
Cu-cú, pasó una criada,
Cu-cú, llevando ensalada,
Cu-cú, pasó un marinero,
Cu-cú, vendiendo romero
Cu-cú, le pidió un ramito
Cu-cú, no lo quiso dar,
Cu-cú, y se echó a llorar.
Cu-cú, pasó un estudiante,
Cu-cú, con la capa adelante.
La capa del estudiante
Parece un jardín en flores
Toda llena de remiendos
De diferentes colores.

Sobre la Canción

Este poema pertenece al cancionero tradicional oral que los niños siguen cantando en todos los países de habla española.
Así pues, podemos decir que se trata de un poema presente en la memoria colectiva de todos los que compartimos la cultura hispana.
En "Cu-cú cantaba la rana", el lenguaje se convierte en un juego para el niño y le ayudará en su aprendizaje. Sin darse cuenta el niño estará internalizando destrezas. El poema ayuda a abrir la imaginación del niño, a despertar los medios expresivos y desarrollarlos por medio del lenguaje.

Grado:

1° y 2°.

Objetivos:

- Compresión de un poema tradicional.
- Memorización. Enriquecer vocabulario. Desarrollar imaginación. Expresar ideas propias.
- Comprensión de la evolución de los animales. Representación gráfica de encuestas.

Organización:

- Gran grupo. Parejas y/o individual.

Materiales:

- Copias del poema, copias de las actividades, plantilla de la rana. Papel de cartulina verde. Tijeras.

Vocabulario Útil

Charca, sapo, renacuajo, croar, brincar, saltarina.

Actividades:

1 Jugar con palabras

a - Leer y cantar el poema varias veces, hasta que los estudiantes se hayan familiarizado con el mismo.

b - Cuando los estudiantes ya conocen el poema, daremos una copia (Ficha 1) donde faltan diferentes partes del texto, (vocales, consonantes, palabras enteras...). Ellos tendrán que rellenar los huecos.

c - Lectura del poema completo. Puede ser en gran grupo, en parejas o individual.

d - Escritura libre individual con los siguientes pasos:

* Lluvia de ideas sobre "La charca".

* El profesor hará una historia con las palabras seleccionadas de entre las sugeridas por la clase. Se ofrecerá el turno a un estudiante que hará lo mismo. (CONTAR UNA HISTORIA).

* Repartiremos la plantilla de la rana (Ficha 2), en la que cada niño podrá escribir su propia historia. Luego la recortará y pegará en una cartulina verde. (ESCRIBIR UNA HISTORIA).

* Los estudiantes leerán a sus compañeros su historia. (LEER UN ESCRITO PROPIO).

2 Gritos de los animales

Los alumnos buscarán en el cuadro (Ficha 3) cómo habla cada animal y trazarán una línea que los una con él.

Soluciones:

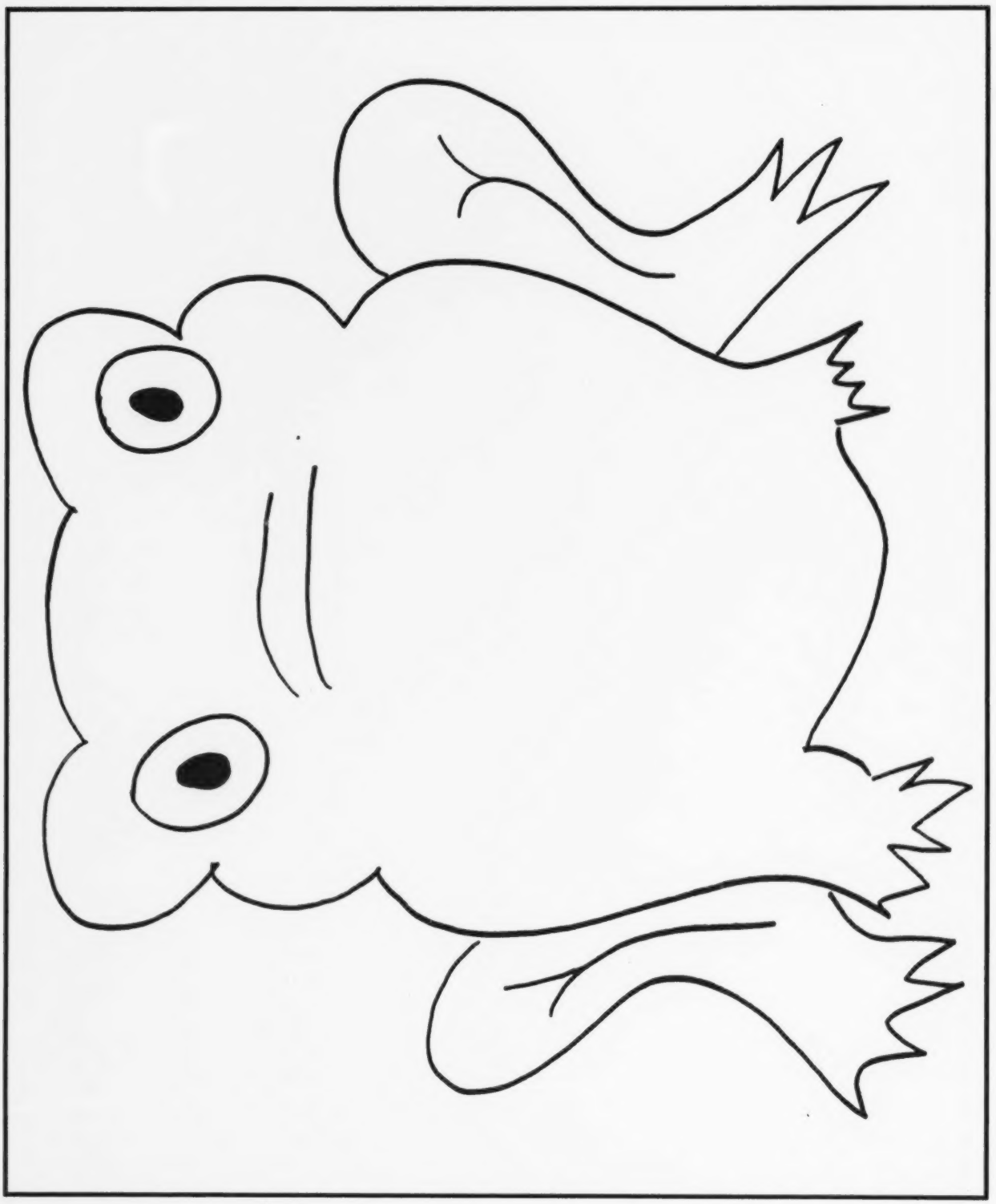
La oveja bala.
El perro ladra.
El burro rebuzna.
La vaca muge.
La gallina cacarea.
El cerdo gruñe.
El león ruge.
El caballo relincha.
El gato maulla.
El pollito pía.

Ficha 1

RELLENA LOS HUECOS:

Cu-cú, c__ntab__ la r__na,	Cu-cú, cantaba la _____ ,
cu-cú, deb__ j __ del ag__a,	cu-cú, debajo del _____ ,
c__-cú, p__só un c__b__ller__	cu-cú, pasó ____ caballero,
cu-c__, de c__pa y s__mbrer__,	cu-cú, _____ capa y sombrero,
cu-c__, pas__ un__ señ__ra,	cu-cú, _____ una señora,
cu-cú, c__n fald__ de c__la,	cu-cú, con falda de _____ ,
cu-cú, p__só __na cr__ada,	cu-cú, pasó _____ criada,
cu-cú, ll__vando ensal__da,	cu-cú, _____ ensalada,
cu-cú, pasó __n mar__ner__,	cu-cú, _____ un marinero,
cu-cú, vend__endo r__mero,	cu-cú, _____ romero,
cu-cú, le pid__ó un r__mito,	cu-cú, le _____ un ramito,
cu-cú, n__ se lo quis__ dar,	cu-cú, no ____ lo quiso dar,
cu-cú, s__ echó a ll__rar.	cu-cú, se echó __ llorar.
Cu-c__, p__só un est__diant__,	Cu-cú, pasó un _____ ,
cu-cú, c__n la c__pa adel__nte.	cu-cú, con la _____ adelante.
La cap__ d__l estudiant__	La capa _____ estudiante
par__ce un j__rdín de flor__s,	parece un _____ de flores,
t__da llena de r__miendos	toda _____ de remiendos
de d__ferentes c__lores.	de diferentes _____.

Ficha 2



Ficha 3

BUSCA SU PAREJA

POLLITO	LADRA
GATO	MAULLA
VACA	RELINCHA
BURRO	PIA
GALLINA	RUGE
CABALLO	GRUÑE
LEON	BALA
OVEJA	CACAREA
PERRO	REBUZNA
CERDO	MUGE

Ficha 4

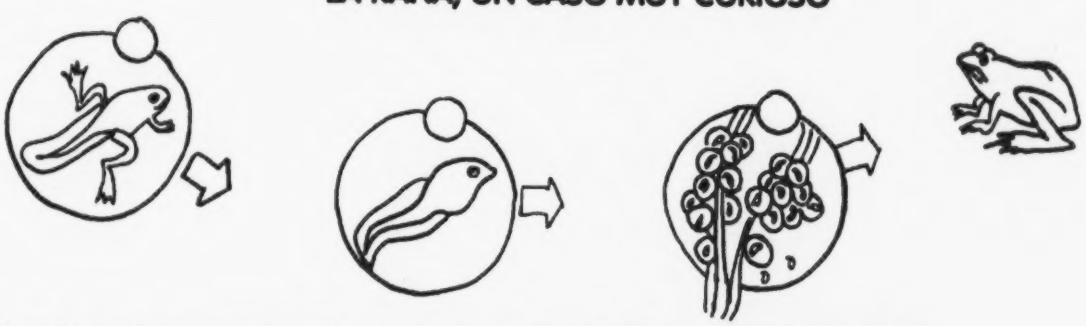
3 Cómo crecen los animales

En nuestra clase de ciencias, podemos hablar de cómo los animales nacen y crecen. El caso de la ranita es muy curioso y especial:

1 - La rana nace de huevos.
2 - Cuando nace se llama renacuajo.
3 - El renacuajo cambia mucho.
4 - El renacuajo se convierte en rana.

a) Ponle un número a cada dibujo de la ranita pensando qué pasa primero.

LA RANA, UN CASO MUY CURIOSO



b) Dibuja en tu cuaderno un renacuajo, un sapo y una rana. Escribe tú también su nombre.

52

Ficha 5

4 Encuesta

a - Cuando vayas a casa haz a los miembros de tu familia las siguientes preguntas y marca las respuestas en la gráfica.

* Pregunta si conocen la canción. Marca en la tabla el número de personas que la conocen. Si no la conocen, enséñasela.
* Pregunta a los miembros de tu familia si les gustan las ranas. Marca el resultado.
* Pregunta cuantas ranas han visto este año (o en su vida). Marca el número en la tabla.
* ¿Saben otras canciones de ranas?.

b - Compara y comenta las gráficas con tus compañeros.

8 ó más				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
	Se saben la canción	Le gustan las ranas	Ranas vistas	Saben otras canciones de ranas

2 Los Reyes Magos

Victoria Abarca y Gisela Conde-Morencia

Sobre la tradición

Según la tradición, los Reyes Magos, a los que se atribuye los nombres de Melchor, Gaspar y Baltasar, fueron tres poderosos y sabios peregrinos que, procedentes de Oriente y guiados por una estrella, llegaron al portal de Belén para adorar al Niño Jesús, a quien ofrecieron oro, incienso y mirra. La Iglesia Católica celebra su fiesta, denominada Epifanía, el seis de enero. En España existe la costumbre de obsequiar con regalos a los niños en esa fecha, en memoria de los presentes que los Magos ofrecieron al Niño Jesús.

Diccionario Enciclopédico Espasa 1
Espasa-Calpe, Madrid 1989

Grados:

1° a 4°

Objetivos:

- Conocer una tradición que se celebra en España y en otros países latinoamericanos.
- Aplicar destrezas de compresión/expresión escritas y de relación entre distintos códigos (gráfico-texto).

Destrezas:

- Lectura, escritura, expresión oral y escrita.
- Aplicación de capacidades cognitivas generales (asociación, comparación).

Organización:

- Gran grupo.
- Tarea en pequeño grupo.
- Tarea individual.

Duración:

3 sesiones de 45 minutos.

Materiales: (a fotocopiar):

- Ficha con texto.
- Ficha con la carta para completar.
- Ficha con dibujos para identificación con texto.

Actividades:

1 Relato de la tradición

El profesor comenta a todo el grupo la tradición de los Reyes Magos.

2 Lee y compara

a. Los alumnos leen el texto (Ficha 1) y en pequeños grupos comparan la tradición de los Reyes Magos con la de Santa Claus.

b. Puesta en común: el profesor divide la pizarra en dos partes y escribe en cada una de ellas lo que los alumnos han discutido en su grupo.

3 Completa la carta

Los alumnos leen la carta (Ficha 2) y en los espacios al pie de la misma escriben las palabras correspondientes a los dibujos.

4 Averigua quién es

Se reparte la Ficha 3. Los alumnos, leyendo las pistas, tratan de identificar a cada uno de los tres Reyes Magos.

5 Escribe tu carta a los Reyes Magos

Los alumnos escriben su propia carta pidiendo lo que les gustaría recibir, las cartas deben de ilustrarse. Se puede comentar que no solamente se les pide cosas materiales.

Ficha 1

Lee y compara, comentando con tus compañeros, la tradición de los Reyes Magos con la de Santa Claus.

Cada 5 de enero, Sus Majestades los Reyes Magos, Melchor, Gaspar y Baltasar, llegan a España montados en sus camellos procedentes de Oriente. Van acompañados de sus pajes y traen regalos para todos los niños españoles.

Antes de repartir los juguetes desfilan por las calles de las ciudades y los niños van a verlos.

Esa noche los niños se acuestan muy temprano sin olvidarse de dejar comida y bebida para los Reyes, los pajes y los camellos. Dejan también sus zapatos, muy limpios, a la puerta de su dormitorio.

Los Reyes saben que regalos llevar a cada niño, porque unos días antes todos les han escrito cartas contándoles lo bien que se han comportado durante el año y pidiéndoles lo que les gustaría recibir.

No siempre se reciben todos lo regalos porque los Reyes tienen que repartirlos entre muchos niños. Además, los que no han sido tan buenos recibirán sólo carbón de caramelo.

Al día siguiente, los niños se levantan muy temprano para abrir sus regalos. Ese día se come Roscón de Reyes, bizcocho dulce relleno de crema y adornado con frutas que contiene un pequeño regalo-sorpresa.

Compara

Escribe en dos columnas las diferencias entre las dos tradiciones.

Ficha 2

Escribe en los espacios numerados abajo las palabras que faltan en la carta y que están representadas por dibujos.

Queridos Reyes Magos:

Me llamo María Rodríguez. Como este año he sido muy buena, me gustaría que me trajeran unos , y una que hable. Quiero también un .

Para mi hermano Juan una , y un y para mi hermana pequeña, un y un .

Para mi mamá un de perlas auténticas y un de cuero marrón.

Y para mi papá unas y si pueden un que el que tenemos no va muy bien, y hace mucho ruido. También necesita un .

También quiero que mi abuelito se ponga bueno, tose mucho.

No se olviden de que hemos cambiado de casa.

Muchos besos y muchas gracias.

María

1. _____ 2. _____ 3. _____

4. _____ 5. _____ 6. _____

7. _____ 8. _____ 9. _____

10. _____ 11. _____ 12. _____

Ficha 3

Averigua quién es

Lee las pistas de los recuadros y trata de descubrir quién es cada Rey Mago. Escribe su nombre bajo cada uno de ellos. Después colorea los dibujos.

Pistas

1. Gaspar lleva barba.	4. Melchor no es muy joven.
2. El más joven es Baltasar.	5. El único que no lleva barba es Baltasar.
3. Gaspar es más joven que Melchor.	6. Gaspar lleva incienso como regalo y su caja es la más grande.

Para inv

1 A Mal Tiempo, Buena Cara

Juan José Guillén y Gisela Conde

Refranes referidos a la naturaleza

Los refranes siempre encierran algo de la sabiduría popular, a través de la observación del comportamiento de la gente y de los fenómenos de la naturaleza. No siempre son de aplicación en todas partes, ya que hacen referencia a una cultura y a una forma de vida determinadas. Los refranes que aparecen aquí, referidos al tiempo, son el reflejo de la cultura española, aunque algunos representan valores generales, aplicables a todas las culturas.

Algunos de estos refranes:

- En febrero ya busca la sombra el perro.
- En abril aguas mil.
- Agua de mayo, pan para todo el año.
- Hasta el cuarenta de mayo no te quites el sayo (abrigo).
- Marzo ventoso y abril lluvioso, preparan a mayo florido y hermoso.
- Una golondrina no hace verano.
- Para Todos los Santos (1 de noviembre) la nieve por los altos. Para San Andrés (30 de noviembre) la nieve por los pies.
- A mal tiempo, buena cara.
- El agua del cielo, no evita el riego.
- Cuando llueve y hace sol poco miedo para el pastor.
- Después de la tempestad viene la calma.
- En martes, ni te cases ni te embarques.
- No por mucho madrugar, amanece más temprano.
- Al que madruga Dios le ayuda.
- Nunca llueve a gusto de todos.
- Al que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija.
- El que se protege debajo de la hoja, dos veces se moja.

Grado:

4º a 6º

Objetivos:

- Estudiar refranes tradicionales en español referidos al tiempo y a la naturaleza.
- Aprender a observar la naturaleza.
- Aprender a protegerse del mal tiempo.

Destrezas:

- Análisis de una tradición: la de los refranes populares.
- Investigación sobre aspectos relacionados con la meteorología.
- Realización de diagramas con datos meteorológicos.
- Aplicación de destrezas de organización.

Organización:

Trabajo individual y en grupo. Se especifica en cada actividad.

Duración:

De dos a cuatro semanas.

Materiales:

En la escuela: Ficha 1 (ver actividad 3), un termómetro, un barómetro, un pluviómetro.

En casa: Radio, televisión, un periódico para buscar y anotar la información meteorológica de cada día.

Actividades

1 Las estaciones en nuestra lengua

- Cada alumno realizará un dibujo sencillo que represente a una de las estaciones del año, con alguna señal meteorológica que la identifique.

- El maestro preguntará a los alumnos si conocen algún refrán referido a la naturaleza y al tiempo. Se escribirán en la pizarra los refranes que aporten los estudiantes.

- A continuación el maestro leerá al grupo, uno a uno, los refranes que aparecen al principio de esta unidad. Los alumnos tratarán de descifrar su significado, identificándolos con estaciones del año o con acontecimientos de la vida diaria.

- Cada alumno elegirá el refrán que más le ha gustado y tratará de explicar todos los posibles sentidos del mismo.

- El maestro explicará (si fuera necesario) lo que es la rima y preguntará a los alumnos si algún refrán de los que se han leído la contiene. Se reflexionará sobre el posible valor de la rima en estos refranes.

- Los alumnos aportarán otros refranes que conozcan sobre el mismo tema.

2 ¿Estuvo "revuelto" el tiempo?

- Los alumnos, durante una semana, recogerán datos en la prensa sobre las temperaturas máximas y mínimas, la extensión del día y de la noche, los cambios de cada día: nubes, niebla, sol, viento, nubes y claro, etc.

- Con el material reunido los alumnos, en grupos reducidos, confeccionarán un diagrama que refleje las condiciones atmosféricas de la última semana. Pueden utilizar dibujos que correspondan a cada situación: una nube para "nublado", una nube con gotas de lluvia debajo para "lluvioso", una flecha doble para "tormentas", una flecha sencilla para "viento", una nube con copos debajo para "nieve".

¿Sabías Que...?
El lugar más lluvioso del mundo es el monte Waialeale, en Hawaii, donde llueve unos 335 días al año.

3 Vamos de excursión

- Los alumnos prepararán una hoja de viaje siguiendo las instrucciones que se les indica en la Ficha 1.

Ficha 1

Como jefe de un grupo de niños que van a realizar una acampada en la montaña, prepara una hoja de viaje con todas las cosas que es necesario llevar, lo que hay que hacer en caso de emergencia y lo que se debe evitar.

Lugar de la acampada: _____

Número de personas que componen el grupo: _____

Medio de transporte: _____

Distancia en millas: _____

Fecha de salida: _____ Fecha de regreso: _____

Necesitamos llevar:

En caso de emergencia:

Debemos evitar:

2 Ulama, ¿Precursor del futbol moderno?

Urbano Alvarez

Sobre la tradición del juego de pelota

En varios de los sitios arqueológicos precolombinos de México, especialmente en la península de Yucatán, se puede ver una cancha rectangular de tamaño igual a la mitad de un campo de fútbol. El interior de las dos paredes que forman el largo del campo sirve de frontón para el rebote de la pelota y en una de ellas sobresale un anillo de piedra incrustado a una altura considerable. La parte superior de dichas paredes servía de graderío a los espectadores. El rectángulo se cierra por un lado solamente, en forma de altar y platea, desde donde observaban el juego los sacerdotes y cargos oficiales.

Dos equipos, de cuatro o cinco jugadores cada uno, trataban de "encestar" una pesada pelota de caucho en el anillo de la pared golpeándola solamente con las caderas, los muslos, los hombros y la parte superior de los brazos (más arriba del codo). El equipo ganador recibía grandes honores y la admiración del público. El equipo perdedor (a veces solamente su capitán) era decapitado en una ceremonia pública recibiendo, no obstante, un funeral de honor.

Grado:

De 4° a 6°

Objetivos:

- Establecer la relación entre un deporte moderno y una práctica deportiva-ritual precolombina.
- Adquirir experiencia en el uso de materiales de referencia.
- Articular el material de biblioteca en un texto escrito.

Destrezas:

- Comprensión lectora y expresión escrita.
- Síntesis.
- Uso de materiales de referencia.

Materiales:

- Balón de baloncesto (uno por cada dos equipos).
- Cartón flexible (un metro cuadrado por persona).
- Pegamento.

Duración:

- Cinco sesiones de 60 minutos.

Procedimiento:

1ª sesión:

A) El profesor comienza preguntando a los alumnos sobre los deportes que conocen en la actualidad. ¿Qué deportes practican con más frecuencia? ¿Dónde creen que se han originado?
Una vez que los alumnos han dado sus opiniones, el maestro enfoca la clase hacia el fútbol (soccer) y el baloncesto. (10 minutos)

B) Se divide la clase en grupos iguales. Cada grupo elabora por escrito las reglas de juego de los deportes antes mencionados. (20 minutos)

C) Los grupos eligen un portavoz que expone en voz alta las reglas recogidas por su grupo. A medida que se van exponiendo, se prepara un cartel con las reglas más importantes que los alumnos hayan aportado. (15 minutos)

D) El profesor presenta, ahora, una descripción del deporte-ritual "ULAMA". Esta descripción estará basada en fuentes de información a las que tiene acceso el alumno: enciclopedias básicas, etc.

2ª sesión :

A) El profesor sintetiza las ideas básicas de la sesión anterior. (5 minutos)

B) Se da a los alumnos un esquema de trabajo (anexo I). Este esquema de trabajo es la base para la actividad que el alumno tiene que desarrollar en la biblioteca escolar durante los restantes 50 minutos de la sesión.

3ª sesión :

A) Se divide la clase en los grupos de trabajo ya asignados en la primera sesión. Cada grupo organiza las notas tomadas en la biblioteca de acuerdo con el esquema de trabajo distribuido en la 2ª sesión. (30 minutos)

B) Con la ayuda del dibujo adjunto (anexo II) cada grupo construye los cinturones protectores para práctica del "ULAMA". (30 minutos)

4ª sesión :

A) Los portavoces de cada grupo exponen las bases del "ULAMA", que se recogen en un cartel paralelo al de las reglas del fútbol y baloncesto que se preparó en la primera sesión. (20 minutos)

B) Los equipos de trabajo de las sesiones anteriores se transforman ahora en equipos de juego. Se establece al orden del juego (dos equipos juegan mientras los restantes hacen de espectadores, turnándose en tiempos de 10 minutos).

C) La práctica se hace en el patio. Los jugadores se colocan los cinturones protectores y se comienza el juego con el profesor actuando como monitor.

5ª sesión :

A) Basándose en los carteles de la sesión primera y cuarta, los alumnos comparan y contrastan el deporte-ritual tradicional del "ULAMA" con el fútbol o baloncesto.

Cuadro Sugerido:

Futbol	Baloncesto	Ulama	Puntos comunes
			Puntos diferentes

B) Como evaluación los alumnos escriben una historia de cuatro párrafos, con una introducción, puntos comunes, puntos diferentes y conclusión que resuma lo aprendido sobre esa tradición precolombina.

ANEXO I

En una enciclopedia busca la referencia sobre juego(s) de pelota en el México precolombino. También puedes obtener información en libros que hablen específicamente del tema. Si no entiendes le preguntas a la bibliotecaria o a tu profesor.

Cuando hayas encontrado el libro que necesitas, buscas en la sección apropiada. En esta sección busca todo lo relacionado con el "Ulama" o juego de pelota.

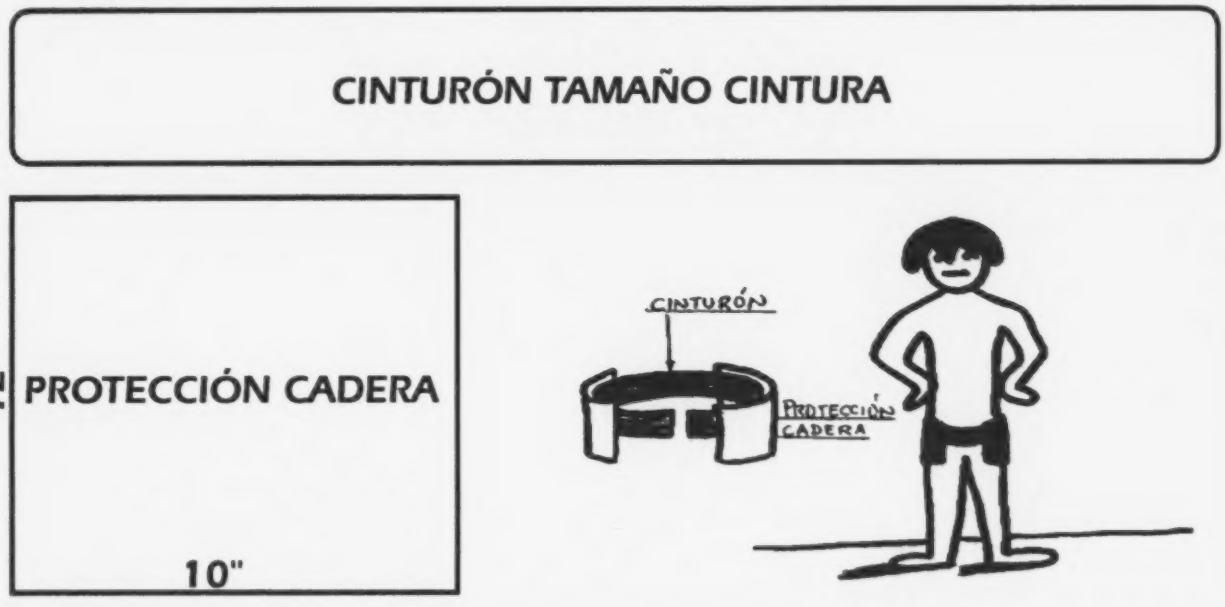
Trata de encontrar respuestas a las preguntas siguientes:

1. ¿Había algún juego de pelota en el México Precolombino? (Especificar).
2. ¿Dónde se practicaba el juego?
3. ¿Cuándo y por qué tenían lugar los partidos?
4. Duración del partido
5. ¿Cómo se llevaba el tanteo?
6. ¿Cuáles eran las reglas del juego?
7. ¿Qué indumentarias se necesitaba para practicarlo?
8. Describe la pelota y el terreno de juego
9. ¿Cuántos jugadores por equipo y cuál era la función de cada uno?
10. ¿Qué recompensa recibían los ganadores y qué castigo los perdedores?.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Con la información obtenida en la biblioteca, cada alumno prepara un dibujo que ilustre un aspecto del juego. Como mínimo todos los dibujos deben incluir una reproducción del terreno de juego y de parte de la indumentaria tradicional.

ANEXO II



1 El juego del pañuelo

Enrique Contreras

Grado:

De 1° a 8°

Objetivos:

- Fomentar el espíritu de grupo en un marco competitivo.
- Desarrollar las capacidades físicas del estudiante a través del juego.
- Crear tácticas de juego para alcanzar un resultado óptimo.

Destrezas:

- Comprensión y ejecución de reglas de juego.
- Ejercicio de la concentración y de la rapidez de reflejos.

Materiales:

- Un pañuelo.
- Anexo I (que se utilizará como material introductorio para familiarizar a los estudiantes con la disposición y organización del juego).

Actividad 1

Instrucciones sobre el juego: cómo se organiza, cuáles son sus reglas y cómo se juega.

En los grados 1-3 el maestro explicará las reglas y el procedimiento (ver "pasos"), e iniciará a continuación a los alumnos en la mecánica del "juego preliminar".

En los grados 4-8, el maestro explicará brevemente el procedimiento de juego, dividirá a la clase en tantos equipos como vayan a jugar y distribuirá a los alumnos los **anexos I y II**. Durante 10-15 minutos los grupos estudiarán la táctica de juego propuesta en el anexo II y prepararán cualquier otra norma del juego que les resulte apropiada.

Actividad 2

Juego preliminar o adquisición de la mecánica del juego "sobre la marcha".

Actividad 3

Competición.

Procedimiento y organización

Los niños españoles se han entretenido con el juego del pañuelo en las escuelas y calles desde tiempo inmemorial. Puede organizarse en grupos pequeños o grandes, aunque es aconsejable que se juegue en grupos no mayores de ocho y por niños de 5 a 14 años.

Pasos: (En el terreno de juego. Dimensiones aproximadas 14 x 5 metros: una pista como la utilizada para "Dodge Ball" es apropiada).

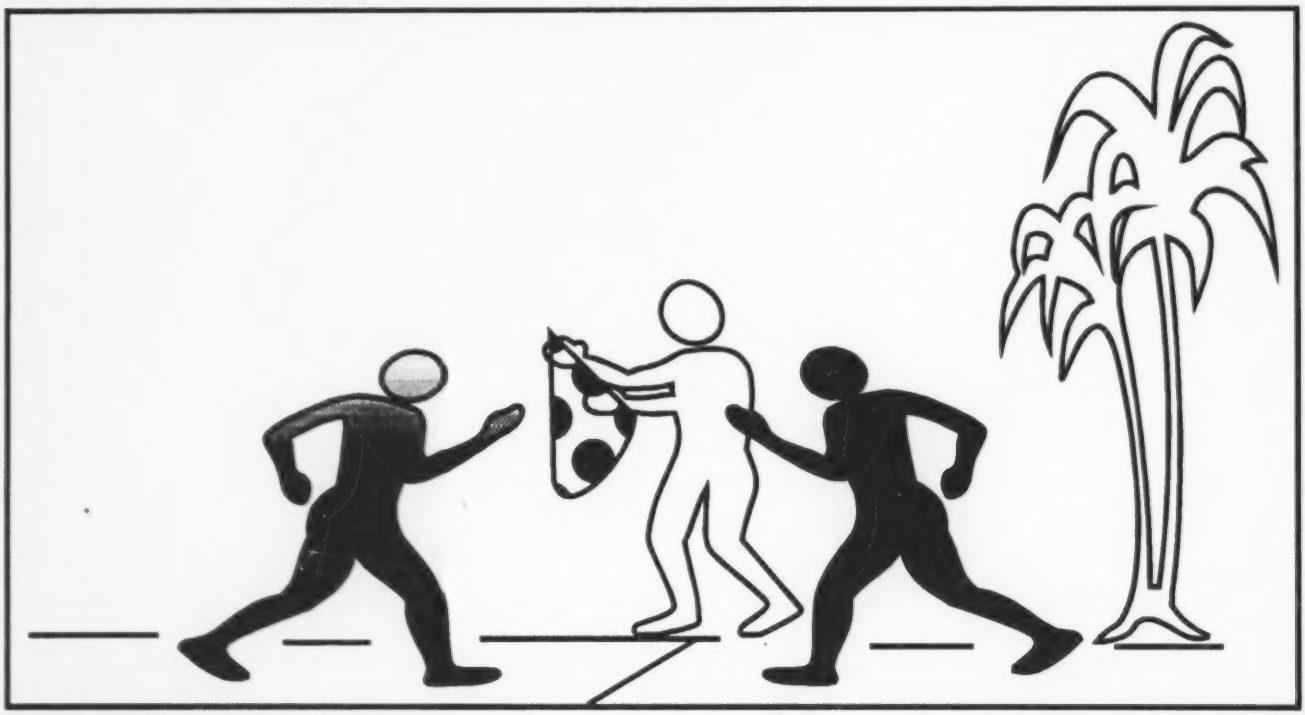
1
Se escogen dos capitanes y cada capitán, a su vez, elige compañeros de juego (de 4 a 8).

2
Se escoge un árbitro que se encargará, además de sostener el pañuelo, de verificar que se cumplan las reglas del juego (aunque esta función puede ser desempeñada por el maestro).

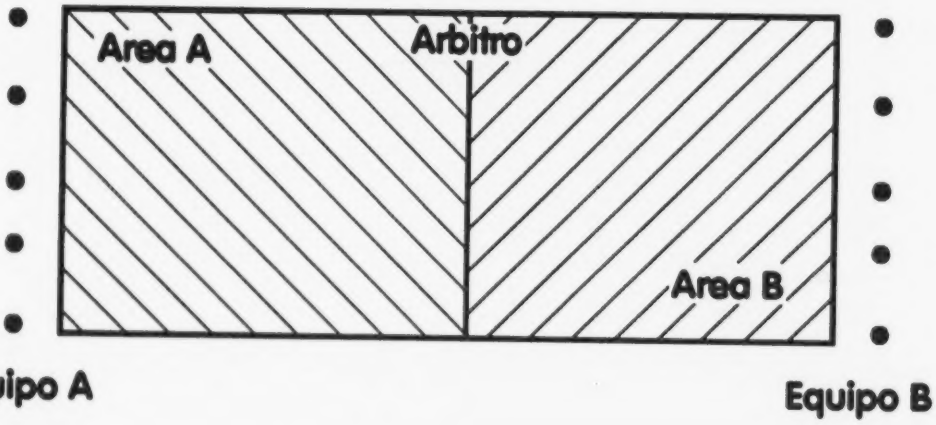
3
Cada equipo se coloca en su "base", uno frente al otro (detrás de la línea correspondiente). Los capitanes, con disimulo y sin que nadie del equipo contrario alcance a oír, adjudicarán a cada miembro de su equipo un número (incluyéndose ellos mismos en la enumeración). La numeración comenzará siempre por 1 y llegará hasta el número total de personas que compongan cada equipo. Los dos equipos tendrán el mismo número de jugadores. Si el número de un equipo fuese impar, alguien, en el equipo que tenga un jugador menos, recibirá dos números, cubriendo así tal desequilibrio.

4
Acabado el proceso de numeración, el árbitro se pondrá en su lugar: exactamente en el punto intermedio entre ambos grupos. Levantará el brazo con el pañuelo y gritará, al azar, un número. A la llamada del número, los dos jugadores a quienes se les adjudicó ese número, correrán desde sus bases hasta el centro (donde se encuentra el portador del pañuelo o árbitro). El que agarre el pañuelo y regrese a su base con él, sin ser tocado durante el trayecto de regreso, gana, eliminando al contrario. No se permite que ningún jugador penetre en el terreno contrario. Es decir: los jugadores no pueden pisar o cruzar la línea divisoria que separa a las dos áreas (A y B) si el contrario no tiene en su poder, en su mano, el pañuelo. Cada vez que un equipo pierda un jugador y el grupo tenga un número menor que el contrario, el capitán adjudicará el número del compañero eliminado a otra persona de su grupo, por lo tanto esa persona tendrá dos números.

5
Se considerará vencedor al equipo que, siguiendo este procedimiento, elimine a todos sus adversarios.



Anexo I



Anexo II

Táctica para eliminar al adversario:

Dado que hay una regla que establece que ningún jugador puede sobrepasar (meterse) el área del contrario si éste no lleva consigo el pañuelo, una forma de eliminar al contrincante es, precisamente, hacerle entrar en el área propia por medio de un engaño. En primer lugar, es importante que cuando llamen tu número, llegues hasta donde está el árbitro antes que tu adversario (teniendo mucho cuidado de, en la carrera, no sobrepasar la línea que divide ambos campos). Una vez colocado junto al árbitro, espera la llegada del contrario y haz un amago de coger el pañuelo (simula con un movimiento rápido que has cogido el pañuelo). Tu adversario, instintivamente, se precipitará hacia ti para tocarte, traspasando la raya divisoria y quedando eliminado.

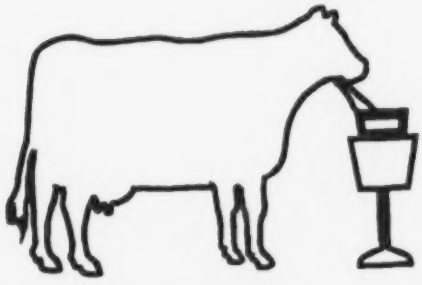
Hay que tener cuidado de no volverse al simular que se agarra el pañuelo, porque se corre el peligro de que, si el contrario se percata de nuestra intención, sea él quien lo agarre y eche a correr sin darnos tiempo a reaccionar y salir tras él para "cazarlo".

2 Juegos Con Palabras

Los Trabalenguas de la Tia Isabel

(por Isabel Sanz)

El carro de Rosa
es rojo y marrón
tiene cuatro ruedas
y lo conduce un ratón.
Rueda la rueda roja,
rueda la rueda marrón
Ruedan, ruedan las cuatro ruedas
del carro de Rosa que conduce un ratón.



Mi avispa Avelina busca burbujas
en el batido que bebe mi vaca Bibí,
mientras mi oveja Valeria, bala que bala
a mi burro Borja que se balancea en el balancín.

Adivina, adivinanza...

Soy de nácar nacarado
y si te descuidas...
¡te doy un bocado!

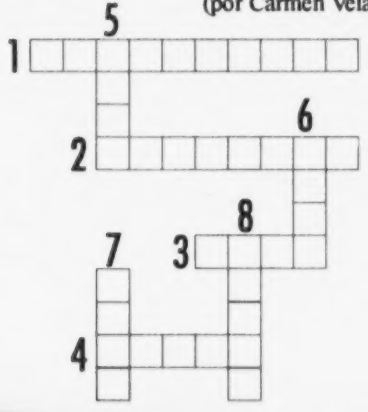
(los dientes)

- Caballo metálico,
Déjame galopar
- Sujeta bien las crines
y a pedalear!

(la bicicleta)

... Y ahora un crucigrama

(por Carmen Velasco)



1. Un animal que vivió hace mucho tiempo.
2. Luce por la noche.
3. La tomas cuando tienes sed.
4. En verano hace mucho....

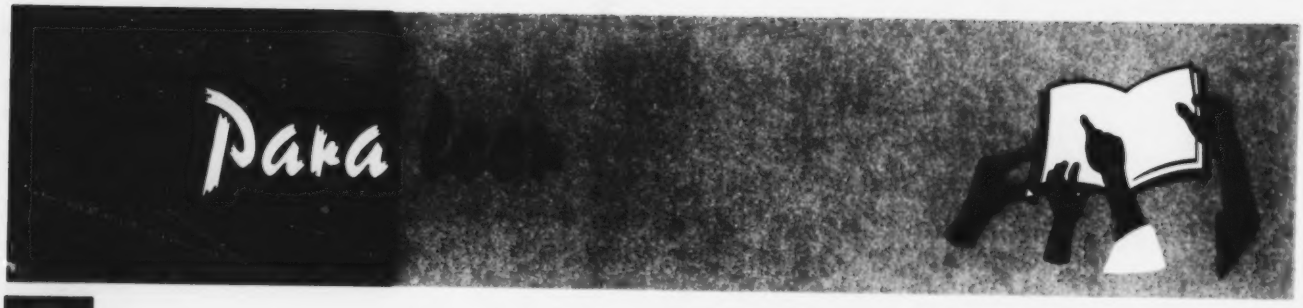
5. Aparece cuando va a llover.
6. Las ovejas tienen mucha.
7. Animal que vive en el mar.
8. Te lo pones en la cabeza cuando hace frío.

Soluciones:

1.DINOSAURIO 2.ESTRELLA 3.AGUA 4.CALOR
5.NUBE 6.LANA 7.FOCA 8.GORRO

Solución a la sección "Para Leer" del Nº 1:

Soy una... ROCA



1 Vamos a Contar un Cuento

Gisela Conde-Morencia

Sobre la tradición

La costumbre de contar cuentos, historias y mitos, a niños y adultos parte de tiempos inmemoriales y se da en todas las culturas. La narrativa popular, la de autor colectivo y transmitida oralmente por el pueblo, ha ocupado tradicionalmente un papel secundario frente a la llamada literatura culta, la de autor único y generalmente recogida en textos escritos.

El cuento popular, sin embargo, recoge valores y modos de vida que son la esencia del pueblo que los inventa y los transmite con distintos objetivos: divertir, entretener, enseñar... En resumen, transmitir cultura por medio de la palabra. Por ello los cuentos populares son tan importantes para la comprensión de la cultura tradicional del pueblo que los narra. También nos ayudan a descubrir modos de expresión específicos de un grupo de hablantes aún dentro de una misma lengua.

Grado:

4° en adelante.

Objetivos:

- Realizar una tarea de narración interactiva.
- Contrastar valores y modos de vida.
- Descubrir expresiones propias de un grupo de hispanohablantes determinado y contrastarlas con las propias.

Destrezas:

- Comprensión auditiva.
- Memorización de una historia.
- Identificación de elementos de vocabulario desconocidos.
- Comprensión de esos elementos por medio del contexto.
- Secuenciación de acontecimientos.
- Comparación.
- Ejercicio de síntesis (tomar notas breves).

Organización:

- Trabajo con todo el grupo y en grupos reducidos. Se especifica en las instrucciones de las actividades.

El zapatero y el sastre

Había una vez un zapatero que debía dinero a todos los vecinos del pueblo. A uno cincuenta, a otro ochenta, a otro cien... De modo que, aunque hubiera tenido siete vidas como los gatos, no hubiera podido pagarles a todos, ni remendando, ni echándoles medias suelas a los zapatos de todos los hijos y nietos de sus acreedores. Al que menos dinero le debía era a un sastre, al que debía solamente un real.

Le apremiaban tanto las personas a la que debía dinero, que un día le dijo a su mujer:

- No puedo pagar de ninguna manera. Así que lo mejor que puedo hacer es morirme. Con eso me perdonarán todo lo que les debo.

Pero, claro, él quería morirse de mentirijilla. Vamos, hacerle creer a todo el mundo que se había muerto y escaparse del pueblo en cuanto pudiera. Bueno, pues se hizo el muerto y su mujer fue diciéndolo por todas partes, llorando y todo. ¿Qué iba a hacer la gente? A ver, qué remedio, perdonarle las dudas, y acompañarlo hasta la iglesia aquella noche, y al día siguiente hasta el cementerio.

Pero el sastre, al que sólo debía un real, no se conformó. Dijo: "Este me las paga como sea", y pensó en quedarse esa noche en la iglesia, cuando ya no estuvieran velando el cadáver, y quitarle el chaleco, que era lo que había costado un real.

Conque ya llevan al zapatero en unas andas hasta la iglesia, y allí que lo dejan, con sus cuatro velas, porque era costumbre que no los enterraban hasta el día siguiente. El sastre aprovechó un descuido de los demás y se metió debajo de las faldas negras de las andas. Todavía esperó un ratito, después que sintió salir al último. Pero a esto que se entran en la iglesia una cuadrilla de ladrones que venía huyendo de la justicia. Y allí mismo, delante del féretro, se ponen a repartirse el talego de dinero que habían robado.

- Esta parte, para ti. Esta, para ti; ésta, para ti...

Así fue diciendo el jefe de la cuadrilla. Y cuando terminó de repartir a los cinco que eran, quedó otra parte, y dice uno:

- ¿Y esa para quién es?

Y contesta el jefe:

- ¿Esa? Para el que sea capaz de clavarle un cuchillo al muerto.

Todos se quedaron en silencio y ninguno se atrevía, pero por fin uno de ellos, el más malvado de todos, dice:

- Yo lo hago.

Y se fue para el zapatero, que lo estaba escuchando todo muertecito de miedo. Y cuando ve al otro que levanta la mano para clavarle el cuchillo, pega un grito:

- ¡Salgan todos los difuntos!

Y el sastre, que estaba también más muerto que vivo, contesta:

- ¡Aquí estamos todos juntos!

El del puñal y los demás ladrones salieron corriendo despavoridos y dejaron allí los montones de dinero.

Sale entonces el sastre de debajo de las andas y le dice al zapatero:

- ¿Conque muerto, eh? Ahora mismo me estás dando mi real, ¡so sinvergüenza!

- ¿Yo tu real? Pero, hombre, ¿cómo te acuerdas ahora de un real, con todo el dinero que tenemos aquí para los dos?

- Nada, nada, yo quiero mi real, mi real - decía el sastre.
Pero los ladrones, después de la primera carrera se lo habían pensado mejor. Uno había dicho:
- ¿Mira que nosotros, con lo malos que somos, tener miedo de los difuntos? Ahora mismo nos volvemos.
Y se volvieron, pero antes de entrar en la iglesia se quedaron escuchando desde la puerta y oyeron al sastre que decía:
- ¡Si no me das mi real, te rajo la barriga!
Y dice al ladrón:
- ¡Atiza! ¡La de difuntos que tiene que haber, que con todo nuestro dinero sólo tocan a real! ¡Y qué malas pulgas! Mejor será que nos vayamos.
Y otra vez salieron corriendo y no han vuelto todavía.

Adaptado de, A.R. Almodóvar: Cuentos al amor de la lumbre
Anaya, Madrir 1990. ISBN 842073829-8

Actividades:

1 El narrador escondido

a. El maestro narra el cuento, leyéndolo, a toda la clase excepto a un alumno/a que sale del salón.

b. Leído el cuento, se elige un alumno/a al azar, y éste sale del aula y narra la historia al que quedó afuera. Tiene que darle cuantos detalles sea capaz de recordar.

c. Entran ambos y el que no oyó la historia narrada por el maestro, cuenta la historia a los demás.
Mientras esto sucede, los demás alumnos, de forma individual, tratan de encontrar diferencias con la historia original y toman breves notas para después comentarlas.

d. Los alumnos comentan las diferencias que han encontrado. El maestro las escribe en la pizarra. Como sugerencia, se puede dividir la pizarra en dos partes, en una se escriben **hechos** que el alumno ha narrado de forma o en orden distinto, y en otra se escriben **palabras** distintas en las dos versiones que se han escuchado. Como **ejemplo** ofrecemos el siguiente:

HECHOS	*PALABRAS*
- *Cuando todos se fueron, el sastre se escondió.*	- *Centavo (real)* - *Palo (cuchillo)* - *¡Qué mal carácter! (¡qué malas*

2 A la caza de palabras:

a. El maestro vuelve a leer la historia, esta vez reta a sus alumnos a ver quién encuentra más palabras desconocidas.

b. Los alumnos, por turno, dicen las palabras que han "cazado". El profesor las escribe en la pizarra.

c. El maestro pide a los estudiantes que traten de imaginar qué significan esas palabras.

d. El maestro explica las que hayan quedado sin aclarar. Esta explicación puede dar lugar a una discusión sobre aspectos culturales de la historia, ej. costumbres olvidadas o pertenecientes a otras culturas distintas a la del grupo (ej. llevar a los muertos a la iglesia para velarlos durante la noche o profesiones y oficios que cambian con el tiempo...).

Para

Dibuja Nuestra Portada

La portada de este número 2 de *de Par en Par* continúa siendo un dibujo infantil. Han sido muchos los dibujos recibidos para el concurso "Dibuja nuestra portada" del número dedicado a la ciudad y el campo y esperamos que así siga sucediendo. Recordamos que cada número versa sobre un tema distinto y que pediremos que la portada sea realizada por alumnos de un grado diferente.

Para el número 4, el tema será: **"Transportes y comunicaciones"**.

Grado en que se debe realizar el dibujo: **Primero**

Los maestros, si lo desean, pueden enviarnos (a la dirección que figura abajo y antes del 21 de junio) un dibujo por clase, el que ellos consideren más creativo, con el nombre del/los alumno/s que lo hayan realizado, el grado y la escuela a la que asisten.

¡PREMIOS!. El/los autores del dibujo que haya sido seleccionado recibirán un premio de $20 y su clase un lote de material didáctico (valor aproximado $100).

BOLETIN DE SUSCRIPCION

1. Clasifique de 1 a 10 los siguientes aspectos de la publicación:

- ❑ Secciones
- ❑ Contenido
- ❑ Selección de los temas
- ❑ Diseño de las actividades
- ❑ Presentación
- ❑ Utilidad

2. ¿Cree que debería haber alguna otra sección? ❑SI ❑NO

En caso de que la respuesta sea afirmativa, especifique cual: _____

3. Deseo recibir gratuitamente los próximos números de de Par en Par.

NOMBRE Y APELLIDO: _____

NIVEL QUE ENSEÑA: ❑K-1 ❑2-3 ❑4-6

DIRECCION: _____

_____

_____

Recorte y envíe el presente boletín a *de Par en Par*

Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd. Suite 1740
Los Angeles, Ca. 90048

de Par en Par
OFICINA DE EDUCACION
CONSULADO GRAL. DE ESPAÑA EN LOS ANGELES
6300 WILSHIRE BLVD., SUITE 1740
LOAS ANGELES, CA 90048

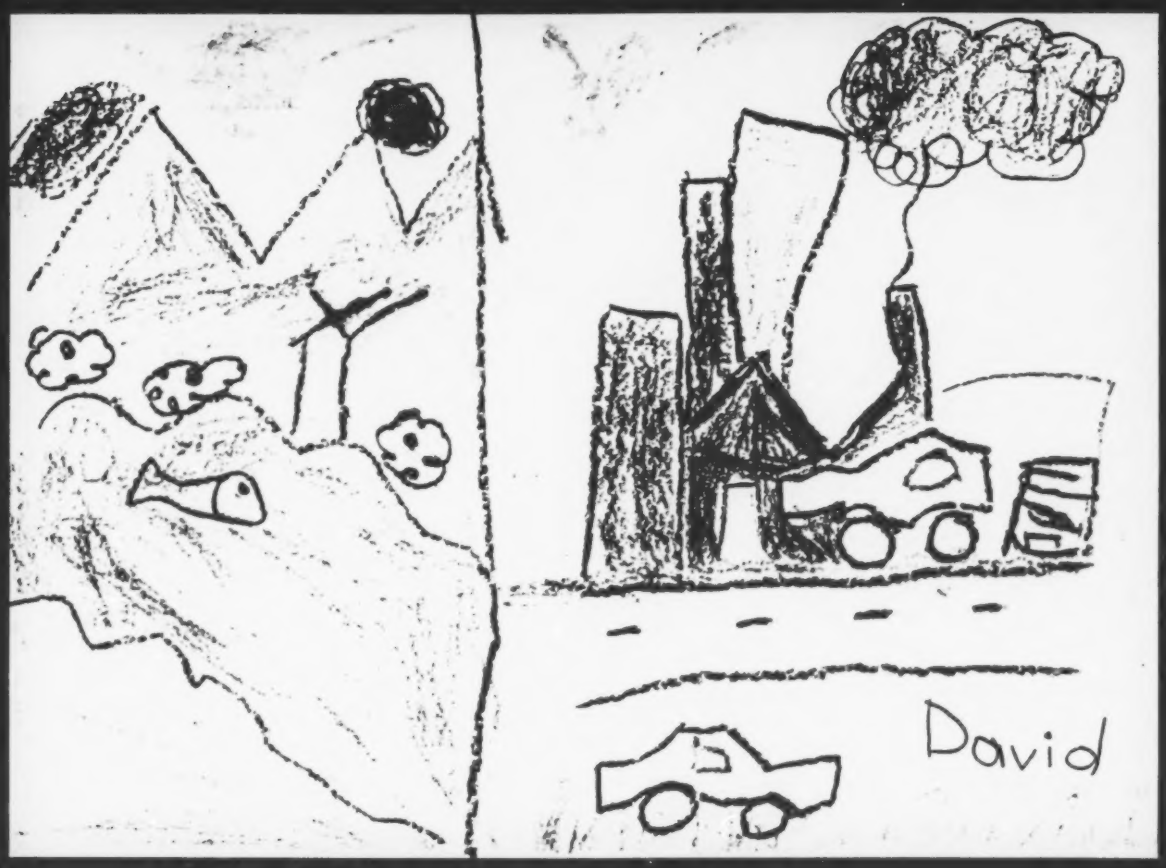
NON-PROFIT
U.S. POSTAGE
PAID
Glendale, Calif.
Permit No. 2113

Para inventar

73

De Par en Par

Nº3 - 1993



Edita:

Consejería de Educación
Embajada de España

La ciudad y el campo

3

BEST COPY AVAILABLE

de Par en Par
Nº 3

Edita:
Consejería de Educación
Embajada de España
1350 Connecticut Av. NW., Suite 1050
Washington, DC 20036

ISSN nº 1066-8438 © 1993

Todo el material de esta publicación puede ser fotocopiado para su uso en el aula.

Directora:
Gisela Conde-Morencia

Equipo de redacción:
Victoria Abarca
Juan Alfayate
Enrique Contreras
Carmen Crespo
Carmen López
Elena Marqueta
José Ramón Montero
Isabel Sanz
Purificación Valer
Carmen Velasco

Colaboran en este número:
Mariano Zaro
Ares Torres

Portada:
David Alvarado
Kindergarten
M.L. King Jr. E1 L.A.U.S.D.

Fotocomposición
ELB-Group

Ilustradores:
José Ramón Montero
Gisela Conde

Agradecimientos:
Ilustración de Viví Escribá Pág. 33 (c) 1991 Santillana Publishing Co. Reproducido con autorización de Editorial Santillana

Ilustraciones de Antonio Castell Rey y Amadeo Blasco Págs. 4, 6 y 7 (c) 1992 edebé, del libro Conocimiento del Medio 2, Págs. 61 y 165. Reproducido con autorización de Editorial edebé.

SUMARIO

Editorial 3

Actividades:

Para hacer

1.La historia de Edgardo..... 4
2.Grandes edificios, casas con jardín..... 8
3.El lugar donde vivimos..... 10

Para conocer

1.Somos diccionarios..... 14
2.Agricultura y ganadería..... 16

Para investigar

1.Buscando huellas en el campo..... 20

Para leer

1. El campo en la poesía..... 26
2. Una fábula del campo y la ciudad..... 28

Para jugar

1.Nuestro juego con palabras..... 33
2.La vuelta al mundo en 80 tiradas..... 34
3.Juegos con palabras..... 38

Para dibujar

1. Dibuja nuestra portada..... 39

Boletín de suscripción 39

Para información, suscripciones o si está interesado en publicar una unidad didáctica, dirigirse a:

Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd.., Suite 1740
Los Angeles, Ca. 90048

EDITORIAL

Con el comienzo del nuevo curso escolar aparece el número tres de la revista **De par en par**. La puesta en marcha de la publicación, desde la idea inicial hasta que el primer número vió la luz, fue larga y laboriosa. Aún después de ver impreso aquel primer número, que fue presentado en CABE 93, teníamos dudas sobre ciertos aspectos, unos de carácter técnico y didáctico, otros de carácter puramente administrativo.

Sin embargo, la **buena acogida** que la revista está teniendo, tanto tras la publicación del primer número como del segundo, nos anima a continuar en la misma línea. Hemos recibido gran cantidad de peticiones de suscripción procedentes de todos los puntos de Estados Unidos. También las cartas de apoyo recibidas nos hacen pensar que el camino elegido es el acertado.

Queremos, no obstante, esforzarnos en mejorar el producto que ofrecemos. Para ello creemos que podría ser importante la **participación** de los maestros y maestras que utilizan nuestra publicación en sus aulas. Estamos abiertos a **colaboraciones** de los profesionales de la enseñanza ya que ellos entienden mejor que nadie la problemática y las necesidades que la educación bilingüe plantea. Animamos, pues, a esos profesionales a que nos envíen unidades didácticas con actividades que hayan realizado en sus clases y que estimen pueden encajar en nuestra revista. Nuestro equipo de redacción ofrece su ayuda a aquellos que no se sientan muy seguros a la hora de elaborar materiales didácticos. Ideas y sugerencias o artículos de fondo serán también bienvenidos.

El número 5 de la revista aparecerá en febrero de 1994 con el tema **La primavera**. En este número abrimos nuestras puertas a todos los profesionales que quieran enviar sus colaboraciones. Las unidades didácticas que se envíen han de hacer referencia al tema concreto de cada número, así pues, para el número 5 deben versar sobre la primavera. Esperamos que la participación sea grande, merece la pena el esfuerzo.

Un saludo.

Los editores

1 La historia de Edgardo

José Ramón Montero

Grado:

2° y 3°

Objetivos:

- Comparar diversos aspectos del campo y de la ciudad.
- Valorar el medio ambiente en el que se vive.
- Aprender a utilizar la capacidad crítica.

Destrezas:

- Expresión oral y escrita.
- Recogida de información.
- Comparación.
- Aplicación de destrezas manuales.
- Expresión plástica en tres dimensiones.

Organización:

- Gran grupo, pequeño grupo y tarea individual.

Duración:

- Una semana: 5 sesiones de 45 minutos.

La historia de Edgardo

Edgardo vivía en un pueblo pequeñito, pequeñito. El pueblo tenía una plaza con una fuente por la que salía un hilillo de agua chiquito y había 15 ó 20 casas alrededor de ella. La escuela era la misma para todos y consistía en un salón con unas cuantas mesas y sillas y un pizarrón donde una mamá les enseñaba a leer y a escribir. Pero Edgardo faltaba mucho a clase, prefería irse con su amiga Lupita al río a cazar ranas o a descubrir cosas nuevas en las ruinas, o simplemente tumbarse en el zacate a ver el sol e imaginarse cosas. Un día papá se fue muy lejos y él se quedó a ayudar a su mamá y a sus dos hermanitos. Mamá decía que papá pronto mandaría plata y todos se irían a reunir con él. Por fin partieron, y después de muchos días y un número interminable de aventuras, Edgardo y su familia llegaron a una gran ciudad. El dice que es la más grande del mundo, donde están los carros más bonitos, y una sola calle es más gorda que todas las del pueblo juntas. Pero ya no tiene ni el río, ni las ruinas, ni el zacate. Todo ahora es muy diferente.

Actividades:

1ª Sesión

Lectura de la historia y construcción del puzzle.

El profesor leerá la historia y a continuación preguntará cuántos niños proceden del pueblo y cuántos han nacido en la ciudad. Se elegirá un grupo de niños que procedan del campo para que cada día cuenten su/sus historias al principio de la sesión. Todos los niños deberán preguntar a sus padres cómo era el lugar donde nacieron (los padres), y escribirán una pequeña redacción con lo que éstos les han contado. También la pueden escribir los padres, en este caso los alumnos la leerán al grupo.
El profesor les dará el puzzle (**Fichas 1 y 2**) y los alumnos deberán recortar las piezas, reconstruir los dos dibujos pegándolos en dos hojas de papel y por último colorearlos.

2ª Sesión

Vamos a ver las diferencias.

Por orden, los niños que hayan sido elegidos, contarán cómo era el pueblo donde nacieron.
Se dividirá a la clase en grupos. Se dará a cada grupo una cartulina grande dividida en dos espacios y encabezada por las palabras PUEBLO/CIUDAD. Cada grupo deberá enumerar tantas diferencias como encuentren. Ejemplo:

PUEBLO	CIUDAD
- calles pequeñas	- calles grandes
- pocos carros...	- muchas tiendas...

Una vez terminada la actividad en grupos, se escribirán en la pizarra las respuestas que los alumnos han anotado en sus cartulinas. Se analizará cuáles son las respuestas que más se han repetido.

Esta actividad se puede repetir al principio de cada una de las sesiones siguientes dependiendo de los objetivos generales marcados para el grupo, y de cómo el profesor quiera enfocar la actividad, así como del interés que los niños muestren. Cada día se puede comparar un aspecto que diferencie el campo de la ciudad: animales, plantas, profesiones...

3ª Sesión

Planificación del diorama.

La sesión comienza como la anterior. Los niños procedentes de pueblos narran sus experiencias. Una vez terminada esta actividad el maestro explica que se van a representar el campo y la ciudad en forma de dioramas, dice cómo se van a construir y qué materiales se pueden utilizar. Se sugieren los siguientes: cajas de zapatos, de cereales, rollos terminados de papel higiénico, arena, maíz, granos de café, ramitas y hojas de árboles, pinturas para el fondo, algodón para las nubes, etc.

Se divide la clase en 4 ó 6 grupos. Supervisados por el maestro, unos grupos planificarán el diorama del campo y otros el de la ciudad.

4ª Sesión

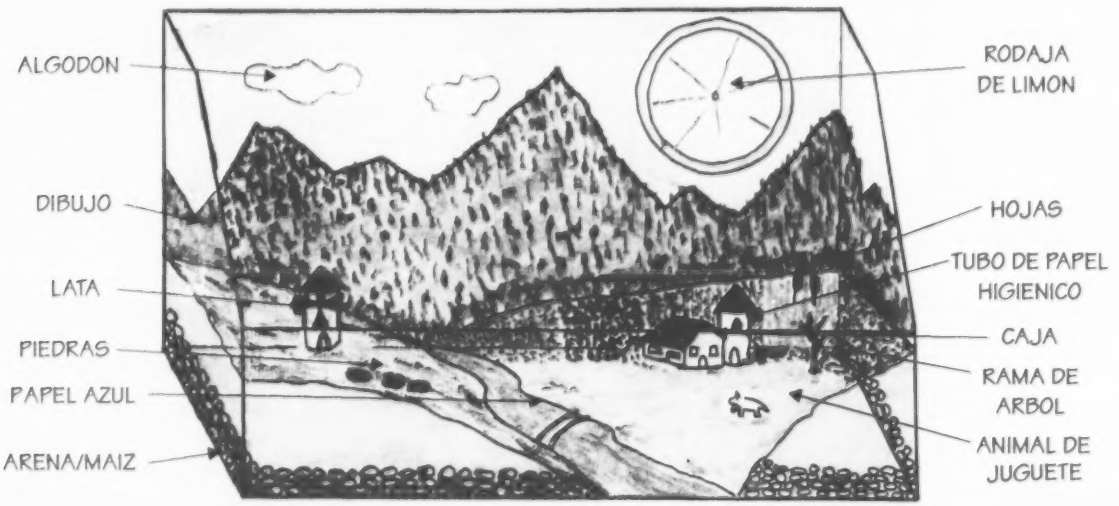
Construcción de los dioramas.

5ª Sesión

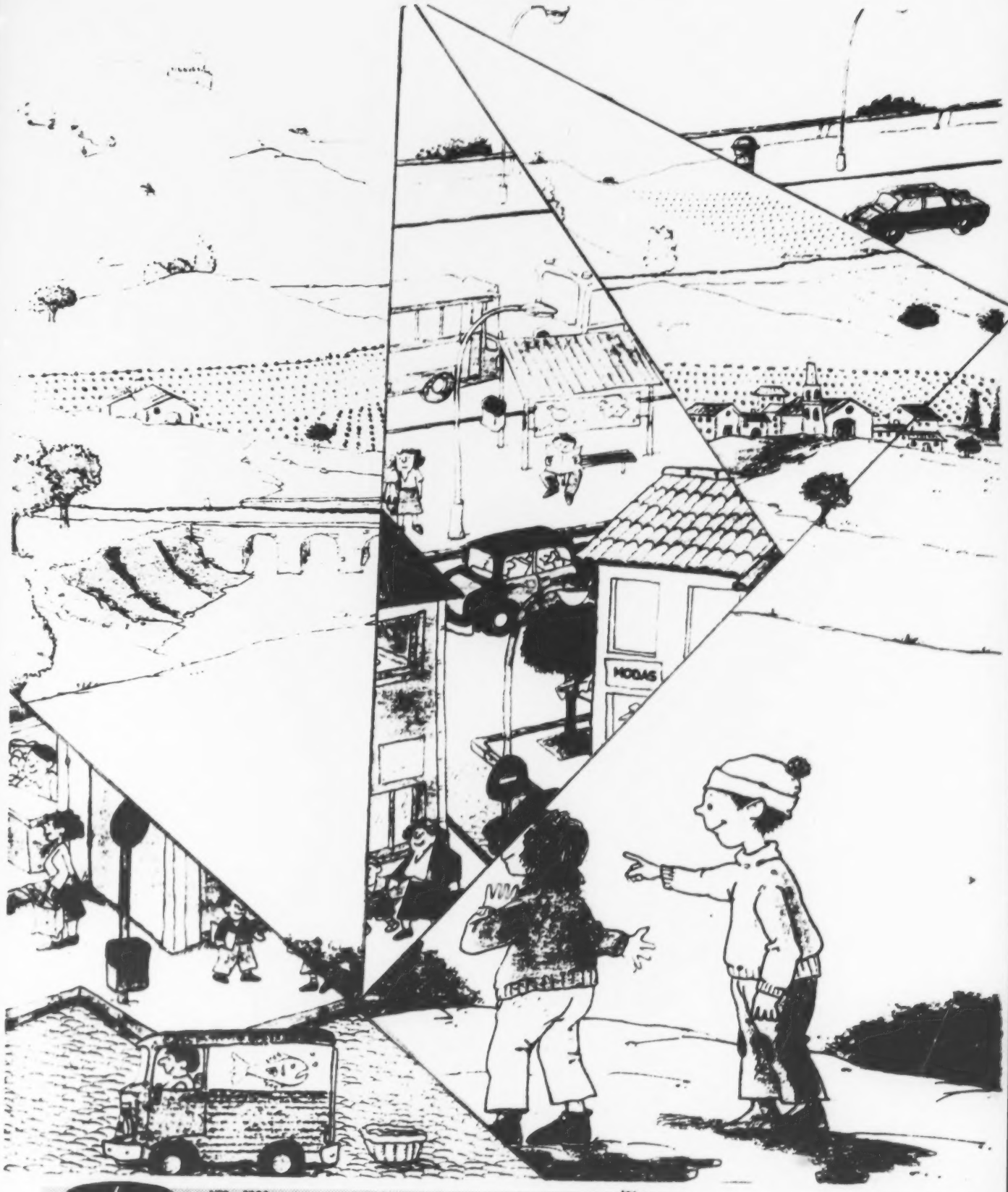
Puesta en común.

Los grupos continuarán trabajando en sus dioramas. En esta última sesión se deberá hacer una puesta en común sobre el tema: ¿Qué es mejor, vivir en el campo o vivir en la ciudad?

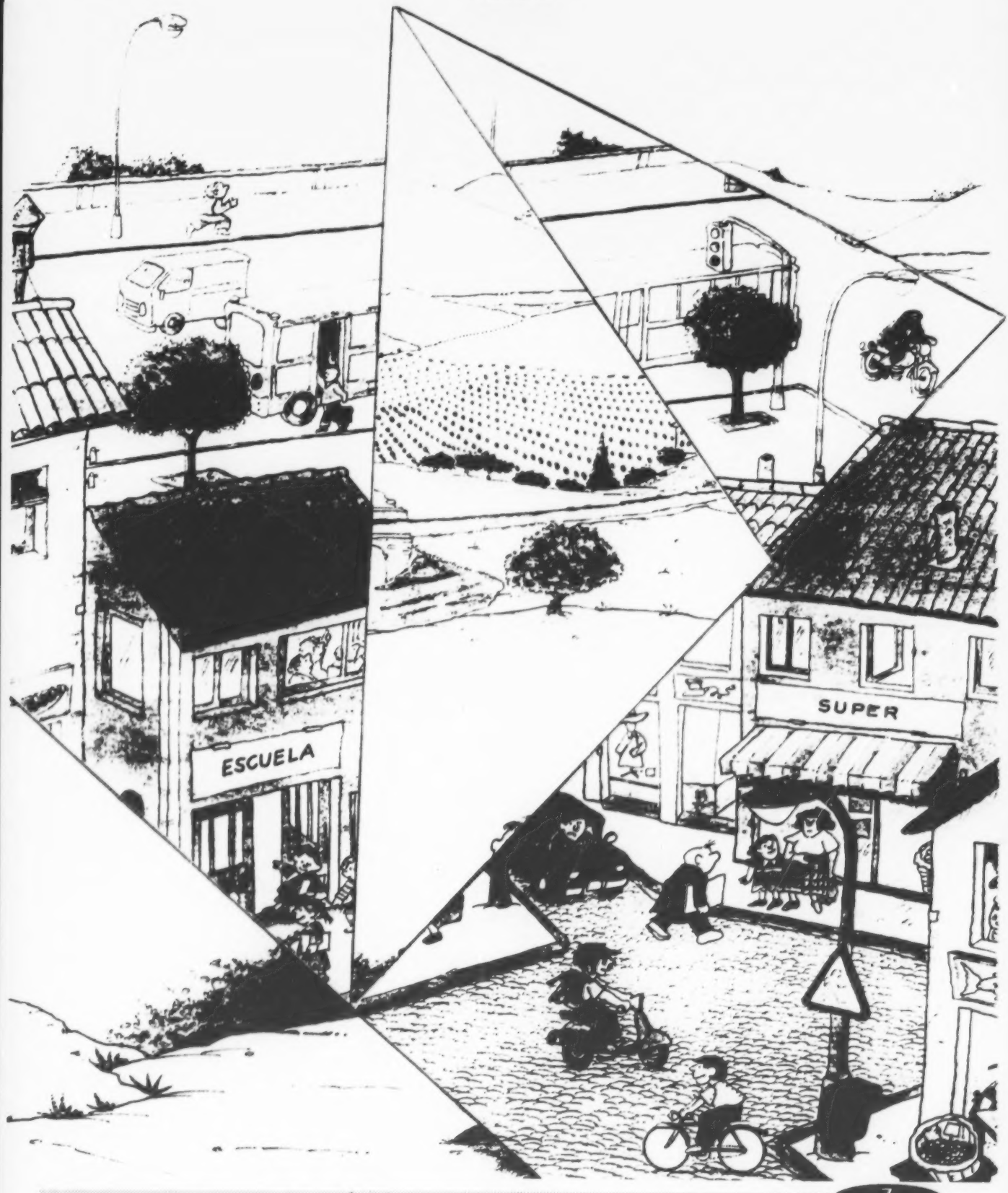
EJEMPLO DIORAMA



Ficha 1



Ficha 2



2 Grandes edificios, casas con jardín

Gisela Conde-Morencia

Grado:

4° a 6°

Objetivos:

- Reflexionar sobre dimensiones y estilos de viviendas y edificios en general.
- Analizar las posibles causas de esas diferencias.
- Aplicar destrezas relacionadas con los conceptos estéticos y espaciales.

Destrezas:

- Asociación y enumeración.
- Análisis de formas espaciales.
- Interpretación de planos; creación de un plano.

Organización:

- Se especifica en cada actividad.

Materiales:

- **Fichas 1 y 2**.
- Papel de 3x3 pies (1m x 1m aprox.).
- Lapicero y crayolas

Actividades:

1 Grandes edificios

El maestro pide a los alumnos que se imaginen qué es lo que ven cuando miran al centro de una gran ciudad. Las respuestas de los alumnos se escriben en la pizarra.
A continuación se subrayan todas aquellas palabras que tengan que ver con la arquitectura urbana (edificios, materiales de construcción...).
Después se les pide que dibujen con un trazo continuo cómo es el horizonte de la gran ciudad que imaginan.

2 Casas con jardín

Se hace lo mismo que en la actividad anterior pero imaginando una casa en el campo o en alguna zona residencial de la ciudad.

3 Quiénes somos, dónde vivimos

El maestro divide la clase en grupos de unos 4 alumnos. Da a cada alumno una copia de la **Ficha 1**. Los grupos leen el texto que aparece al principio de la ficha y si tienen alguna dificultad consultarán al maestro. Después trabajan durante unos 15 minutos tratando de encontrar respuestas a las preguntas que se proponen.
Se ponen en común las respuestas.

4 Interpreta los planos

Los alumnos continúan en sus grupos. Se reparte la **Ficha 2**. Se les pide que escriban, durante 15 minutos, todo lo que puedan imaginar sobre los cuatro edificios que aparecen en la imagen. Después tratarán de interpretar los dibujos 5 y 6 de esta ficha.
Se ponen en común las respuestas.

(Dibujos 5 y 6: planos de mesa de oficina con si-llas y ventana abierta).

5 Dibujo el plano de "mi casa"

Tarea individual: los alumnos imaginan que son arquitectos y dibujan (en la lámina de papel de 3x3 pies) el plano de la casa/apartamento donde les gustaría vivir. Esta puede tener más de una planta pero todas ellas se dibujarán en el mismo papel. A ser posible tienen que expresar dimensiones y dibujar el mobiliario de la vivienda siguiendo el modelo de los planos de la **Ficha 2**. Al pie del dibujo indicarán si se trata de una casa o un apartamento y dónde desearían que estuviera.
Una vez finalizada esta actividad los alumnos exponen sus dibujos sobre sus mesas.

Ficha 1

Lee con tus compañeros de grupo el texto siguiente. Preguntad al maestro si tenéis dificultades para comprenderlo.

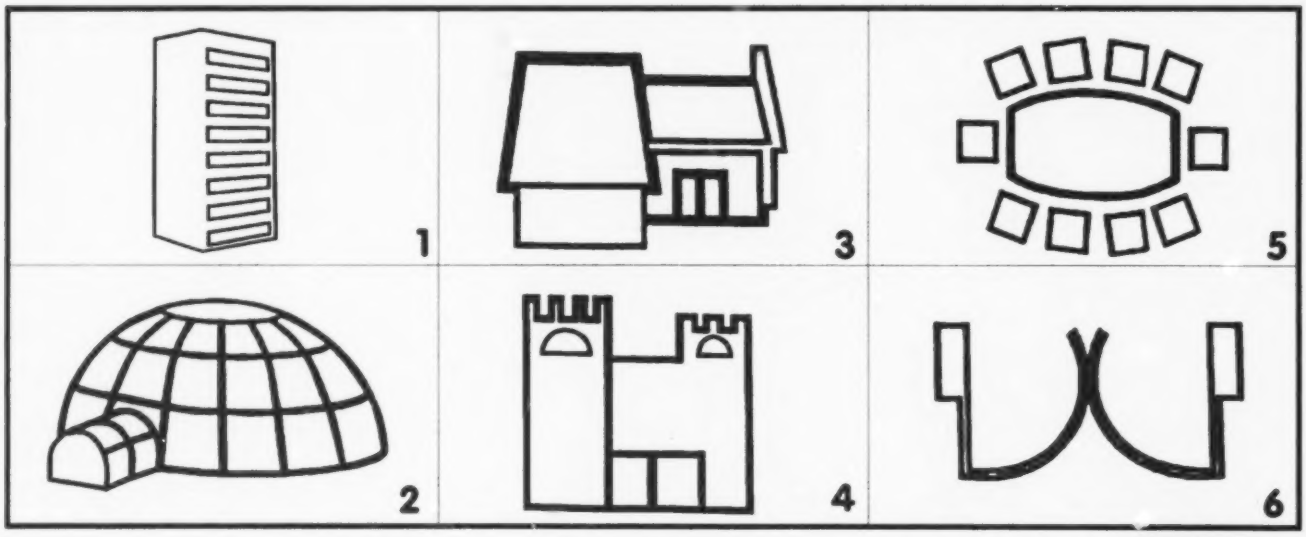
Las ciudades crecen "a lo alto" o "a lo ancho" dependiendo de muchas causas. Una de ellas es su antigüedad. Las ciudades más antiguas crecían a lo ancho porque no existía la tecnología necesaria para construir edificios altos. Hoy en día las ciudades crecen hacia arriba cuando hay poco espacio en el que construir edificios. Por ejemplo, Manhattan tiene edificios muy altos donde vive o trabaja mucha gente porque es una isla y no puede crecer "a lo ancho" (las casas se caerían al mar). Se dice que Manhattan tiene una **alta densidad de población**, es decir viven muchas personas en poco espacio. Lo mismo le ocurre a Hong Kong. Sin embargo hay zonas donde vive poca gente en mucho espacio, por ejemplo en los desiertos. Los desiertos tienen **baja densidad de población**.

Ahora contestad a las siguientes preguntas. Consultad al maestro si no estáis muy seguros. Escribid las respuestas en vuestros cuadernos.

1. En la zona donde vives, ¿hay muchos edificios altos donde viven muchas personas o hay muchas casas con jardín?
2. La zona en la que vives, ¿tiene alta o baja densidad de población?
3. Si pudieras elegir, ¿dónde te gustaría vivir?, ¿en Manhattan o en un rancho?. ¿Por qué?
4. ¿Cuántos parques conoces cerca de tu casa?
5. Los parques ¿hacen que la densidad de población sea más alta o más baja?

Ficha 2

Mirad los dibujos. ¿Qué hay en el edificio grande?, ¿oficinas?, ¿apartamentos donde viven familias?. Contad todo lo que imaginéis sobre las personas que viven en los edificios de los dibujos 1, 2, 3 y 4. ¿Qué representan los otros dibujos? Son planos de cosas que se encuentran en una casa. ¿Qué cosas son?



3 El lugar donde vivimos

Elena Marqueta-Ruiz

Grado:

2º a 4º

Objetivos:

- Conocer cuatro entornos diferentes donde habitan seres vivos.
- Aprender a observar la naturaleza con su diversidad y comparar los habitantes de diferentes entornos.
- Crear un diorama plasmando el entorno elegido.
- Planificar, secuenciar y llevar a cabo un proyecto.

Destrezas:

- Lectura, escritura y expresión oral y escrita.
- Aplicación y abstracción de conceptos.
- Preparación, secuenciación y análisis de un proyecto.

Organización:

- Trabajo en grupos.

Duración:

- Dos semanas.

Materiales:

- A fotocopiar: **Fichas 1, 2 y 3**.
- Para la presentación de la lección y consulta posterior: fotografías, libros y otros visuales que representen los entornos estudiados.
- Para el diorama: plastilina, barro, cartón, cartulina de diferentes colores, papel liso, de lija, de seda..., rotuladores, crayolas, pintura de témpera, algodón, palillos, hojas, ramitas de árboles, arena, tierra, agua, plantas, piedritas, musgo, cajas de zapatos, tapaderas de frascos, palillos de helado, pegamento, tijeras, reglas...

  (**Nota:** Esta lista de materiales se puede aumentar o disminuir dependiendo de la minuciosidad con que se quiera trabajar).

Actividades:

1 Presentación

El profesor presenta a todo el grupo los diferentes entornos que se van a tratar utilizando fotografías y libros complementarios que traten del tema.

2 Observa y empareja

a. Los alumnos leen el texto **(Ficha 1)** y en pequeños grupo deciden qué dibujo refleja cada uno de los entornos presentados en la lectura. Después escriben el número correspondiente en el recuadro blanco de cada dibujo.

b. Puesta en común: el profesor pide a un portavoz de cada grupo que lea en voz alta el texto elegido para cada dibujo y explique los elementos que han llevado al grupo a tomar esa decisión

3 Completa el cuadro

Los alumnos leen y clasifican **(Ficha 2)** los nombres de los animales que aparecen en el recuadro y los escriben en las cuatro columnas según estos vivan en el bosque, el desierto, la ciudad o el mar.

4 Crea un diorama

El profesor explica de antemano el proyecto a realizar. Divide la clase en grupos de cuatro alumnos. Cada grupo debe elegir uno de los entornos para posteriormente plasmarlo en un diorama y a la vez rellenar la **Ficha 3**. En esta ficha, los alumnos planifican el proyecto y preveen problemas y soluciones posibles. El profesor les pide que busquen materiales en el patio de la escuela, en sus casas, y como último recurso utilicen el material escolar que el maestro ha preparado de antemano. Cada grupo es responsable de realizar el proyecto, de guardar sus materiales de una sesión a otra y de escribir un diario describiendo los problemas que van surgiendo y la manera en que se van solucionando. Al finalizar el proyecto cada grupo presenta al resto de la clase el trabajo una vez terminado, especificando detenidamente todos los componentes del diorama. Los dioramas pueden ser expuestos en la biblioteca o en la misma clase.

Ficha 1

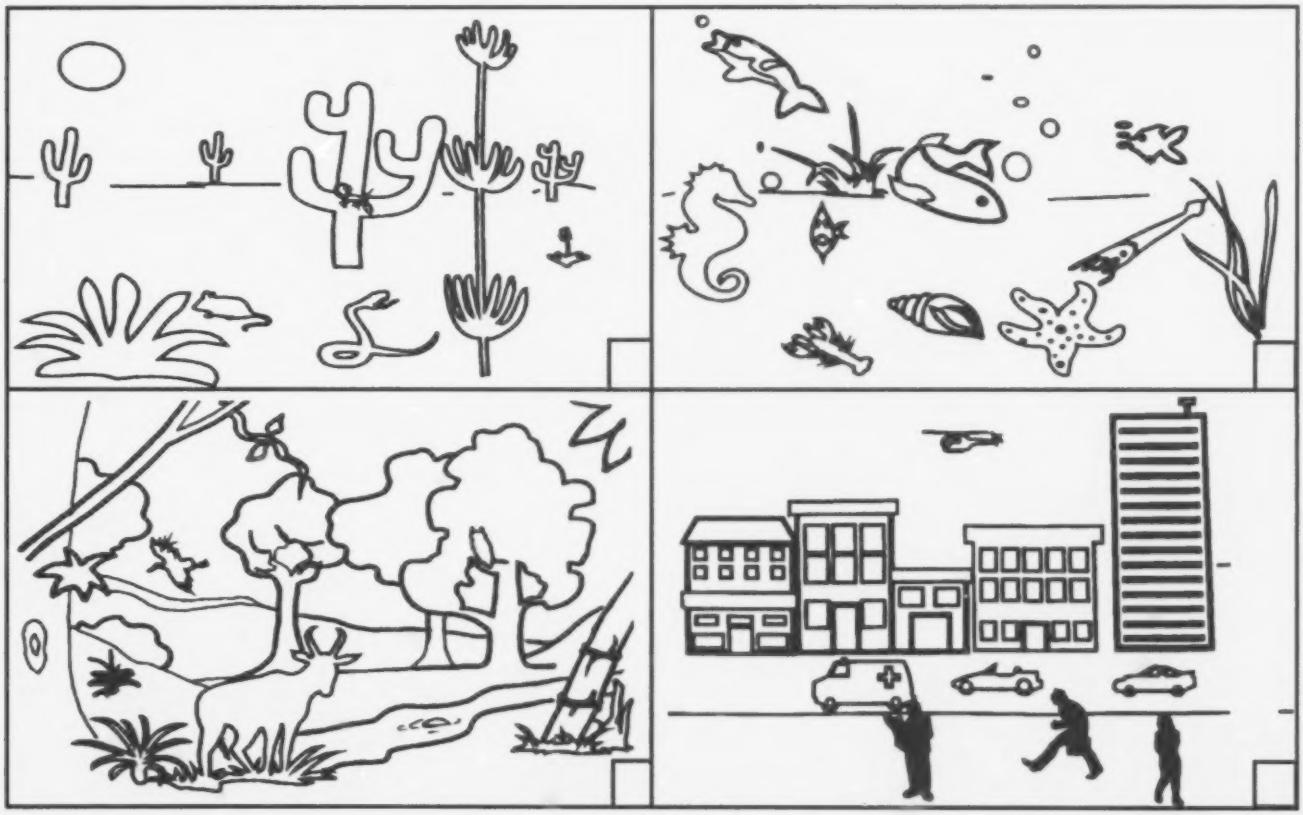
Lee las descripciones de los cuatro entornos estudiados y escribe el número en el dibujo correspondiente.

1. **El desierto** es un lugar cálido y seco donde apenas llueve y el agua escasea. Los animales y las plantas que viven en el desierto están aclimatados a la falta de agua. La vegetación del desierto se caracteriza por tener largas raíces que ayudan a la planta a recoger la mayor cantidad de humedad posible. Los cactus son abundantes y proveen de alimento y protegen a diferentes especies que viven en el desierto.

2. **Los mares y océanos** cubren tres cuartas partes de la superficie terrestre. En ellos viven plantas y animales que dependen unos de otros para sobrevivir. Siempre están en movimiento y tienen diferentes profundidades que facilitan la existencia de distintas especies.

3. **La ciudad** es el lugar donde viven un gran número de personas. Las ciudades tienen edificios, calles y zonas verdes donde se ven jardines y árboles. Las personas que viven en la ciudad necesitan medios de transporte para ir de un lugar a otro, por eso podemos ver en ellas autobuses, coches, trenes, motocicletas... circulando por la vía pública. La gente que vive en la ciudad depende de las tiendas y supermercados para abastecerse de alimentos.

4. **El bosque** es un entorno rico en vegetación y vida animal. Las plantas y los animales del bosque se ayudan mutuamente para sobrevivir. El bosque posee distintos estratos caracterizados por climas y condiciones diferentes que facilitan la vida a distintas especies. El bosque se distingue por tener un gran número de árboles que dan sombra y mantienen su interior húmedo y frío. Hay diferentes clases de bosques, entre ellos podemos mencionar el tropical y el mediterráneo.



Ficha 2

Lee la lista de animales del primer recuadro y clasifícalos escribiendo sus nombres en la columna correspondiente del segundo recuadro.

paloma	canario	langosta	gato montés
serpiente cascabel	gavilán	mariquita	delfín
tiburón	mosquito	gaviota	tortuga del desierto
gorrión	araña	babosa	erizo
buitre	sardina	medusa	esponja
escarabajo	cucaracha	zorrillo	saltamontes
pulpo	sapo	lagartija	camarón
perro	ballena	pelícano	ostra
correcaminos	hormiga	ratón	tortuga marina
gusano	coyote	manta raya	pájaro carpintero
caballo de mar	salamandra	anguila	hámster
mosca	almeja	ardilla	atún
rata canguro	tarántula	cangrejo	búho
estrella de mar	caracol	periquito	grillo
gato	mejillón	ratón de campo	caracola
liebre	escorpión	mariposa	víbora
topo	venado	pez espada	oso

Vive en el bosque	Vive en el desierto	Vive en el mar	Vive en la ciudad

Ficha 3

Reúnete con tus compañeros de grupo y completa la ficha para planificar el diorama que vais a realizar.

Nuestro diorama

Nombres de los componentes del grupo:

Entorno elegido:

Materiales necesarios:

Plano del proyecto para el diorama:

Problemas que podemos encontrar:

Posibles soluciones:

1 Somos diccionarios

Mariano Zaro

Grados:

3° a 5°

Objetivos:

- Desarrollar la conciencia de medio ambiente.
- Reflexionar sobre el espacio en el que vivimos.
- Descubrir y analizar las diferencias entre el campo y la ciudad:
  * Topografía.
  * Estilo de vida.
  * Características específicas.
  * Ventajas e inconvenientes.

Destrezas:

- Comprensión y expresión escrita.
- Expresión oral.
- Deducir, relacionar, analizar y definir.

Materiales:

- Pizarra, lápiz y papel.
- **Ficha 1**.

Actividades:

1 Comparamos la ciudad y el campo

La pizarra se divide en dos partes. Se explica que una mitad representa el campo y la otra la ciudad. Se escriben las palabras CAMPO / CIUDAD como encabezamiento de ambas mitades. Por turno, los alumnos se levantan y escriben en la pizarra las palabras que ellos relacionan con campo y ciudad. Cada alumno explica por qué ha elegido esa palabra.

2 Definición de palabras

Los alumnos copian y definen todas las palabras de la pizarra en su cuaderno. Si son muchas el maestro propone una selección o bien divide el trabajo en varios grupos. **Importante:** el maestro explicará a los alumnos que la palabra definida no debe aparecer en la definición.

3 Contrastamos las definiciones

El maestro distribuye la **Ficha 1**. Los alumnos, después de leer las definiciones, tratan de identificar la palabra definida y la escriben en el espacio correspondiente. Realizada esta actividad los alumnos comprueban si las palabras de la **Ficha 1** coinciden con las que ellos han aportado durante la actividad anterior y que están escritas en la pizarra.

Clave de la Ficha 1

1. Arboles
2. Campo
3. Cine
4. Ciudad
5. Contaminación
6. Computadora
7. Drogas
8. Electricidad
9. Escuela
10. Lago
11. Lodo
12. Maíz
13. Montaña
14. Oxígeno
15. Policía
16. Tráfico
17. Trigo
18. Semáforo
19. Silencio
20. Violencia

4 Creación de un diccionario

Se forman equipos de 4 ó 5 alumnos. Cada grupo edita un diccionario con las mejores definiciones del grupo. Pueden hacerse ilustraciones.

Ficha 1

Lee las siguientes definiciones y adivina la palabra definida. Escríbela en el espacio correspondiente.

Son los que ayudan para hacer el aire fresco y limpio. Son muy importantes para el aire. (Rafael González) 1._____	Es una parte donde hay montañas y árboles y animales. Es parecida a un parque, pero hay casas y está más calmado. (José López) 2._____	Es cuando estás enamorado con alguien y la llevas a ese sitio y miran una película y compras palomitas y soda. (Julio Mata) 3._____	Es donde hay edificios y escuelas. (Ana Flores) 4._____
Es una cosa que sale del carro y parece humo, pero es peor. (José López) 5._____	Es donde traen muchos botones, le apachurras a un botón y te da la respuesta. (Julio Mata) 6._____	Es un polvo blanco que cuando lo huelen se vuelven locos. (César Linares) 7._____	Es una cosa que si la tocas te mueres pero sirve para la tele. (José López) 8._____
Son lugares donde los niños van a educarse para que tengan trabajos buenos en el futuro. (Rafael González) 9._____	Son como un mar chiquito donde se bañan las personas con shorts. (Luis Córdova) 10._____	Es tierra blandita. (Luis Pérez) 11._____	Es como una bolita amarilla que cuando la cocinas sabe muy sabroso. (Eduardo Mendoza) 12._____
Es un lugar alto donde las águilas pueden vivir. (Luis Reyes) 13._____	Es el aire cuando tenemos sueño. (Julio Mata) 14._____	Los señores que arrestan a los cholos. (César Linares) 15._____	Es cuando todos los carros se juntan en un montón. (Michelle Rodas) 16._____
Viene de una semilla y con él se hace el pan. (Eduardo Mendoza) 17._____	Tiene tres ojos y lo usan para que pasen los carros. (Francisco Aguilar) 18._____	Es cuando no hay ruido y se puede descansar tranquilamente. (Luis Reyes) 19._____	Es cuando los cholos matan a las personas. (José Peña) 20._____

NOTA: Las definiciones que aparecen en esta ficha proceden de una actividad realizada con alumnos de 4° grado en Main Street School, L.A.U.S.D.

2 Agricultura y ganadería

Enrique Contreras

Grado:

2° a 4°

Objetivos:

- Introducir al alumno en las dos actividades básicas del mundo campesino (**agricultura y ganadería**).
- Estudiar los cultivos básicos y distinguir los tipos de ganados.

Destrezas:

- Diferenciar entre los cultivos de regadío, cultivos de secano y cultivos industriales.
- Reconocer tipos de ganado y formas de crianza.

Organización:

- Especificada en cada actividad.

Materiales:

- Revistas viejas, marcadores, crayolas, tijeras, pegamento.

Procedimiento:

Se necesitarán varios días para completar las actividades. Cada maestro podrá simplificarlas o profundizar en ellas, dependiendo del grado y del nivel del grupo de clase. Téngase en cuenta, sin embargo que existen dos grupos de actividades diferenciadas que debieran ser realizadas una después de otra y no de forma simultánea:

1. Actividades sobre **agricultura**.
2. Actividades sobre **ganadería**.

Actividades:

1 Composición de un cartel

Se divide a la clase en grupos de cuatro. A cada grupo se le entregan dos láminas de papel de aproximadamente 1x1m., lápices de colores o marcadores. Cada grupo será responsable de construir un cartel con el lema siguiente: **"La agricultura es el arte de cultivar la tierra para obtener cosechas"** cuando se realice la actividad sobre agricultura.

Cuando se trabaje sobre ganadería el lema será: **"La ganadería es el arte de criar animales para aprovechar su carne, sus pieles y su leche"**.

Cada lema debe ocupar solamente el tercio superior (33cm.) del cartel. Se trabajará en los dos tercios restantes, según se indica más adelante.

2 Buscar información. Recortar

Una vez rotulado el cartel, se da a cada grupo algunas revistas usadas, tijeras y pegamento. Los estudiantes habrán de buscar y recortar cuantos productos de la tierra o cuantos animales **de cría** encuentren para posteriormente pegarlos en el cartel (ver **Actividad 4**).

3 Coloquio y lectura

Los materiales seleccionados servirán como base para la actividad oral: comentarios, preguntas, participación del grupo de clase. El maestro explica que existen diferentes clases de cultivo (ver **Ficha 1A**). Se pasa a los estudiantes la **Ficha 1A - Agricultura**.

Cada grupo o toda la clase la lee. Tomándose como referencia lo leído, se continúa la actividad oral anterior para terminar de diferenciar cada clase de cultivo.

4 Completar el cartel

Una vez que los estudiantes han captado las diferencias, se les pasa a la **Ficha 1B - Agricultura** (con productos y cultivos del campo mezclados) y se les pide que dividan la parte de abajo de sus carteles en "Cultivos de regadío", "Cultivos de secano" y "Cultivos industriales" (o en "Ganadería de rancho" y "Ganadería trashumante" cuando se realice la actividad sobre ganadería). Ahora es el momento de pegar en su lugar los productos por ellos seleccionados y recortados anteriormente así como los que encontrarán en la **Ficha 2**.

5 Exposición de los trabajos en grupo y actividad oral

Se comenta el trabajo realizado por cada grupo.

6 Evaluación

Como parte del proceso de evaluación, los alumnos individualmente deberán escribir debajo de cada uno de los rótulos de la **Ficha de evaluación** los nombres que correspondan a cada casilla y que aparecen mezclados debajo de dicha ficha.

(**Nota:** Se realizarán asimismo las actividades **2** a **6** para ganadería)

Ficha de evaluación

Cultivos de regadío	Cultivos de secano	Cultivos industriales	Ganado de rancho o de granja	Ganado trashumante	Tipos de ganado

Vocabulario:
pato - trigo - algodón - vaca - sandía - conejo - avena - pimiento - uva - oveja - caballo - pavo - remolacha - toro - naranja - olivo - cabra - mulo - arroz - maíz - cebolla - puerco - lechuga - celulosa - tabaco - gallina - tomate - pera - frijol - pollo.

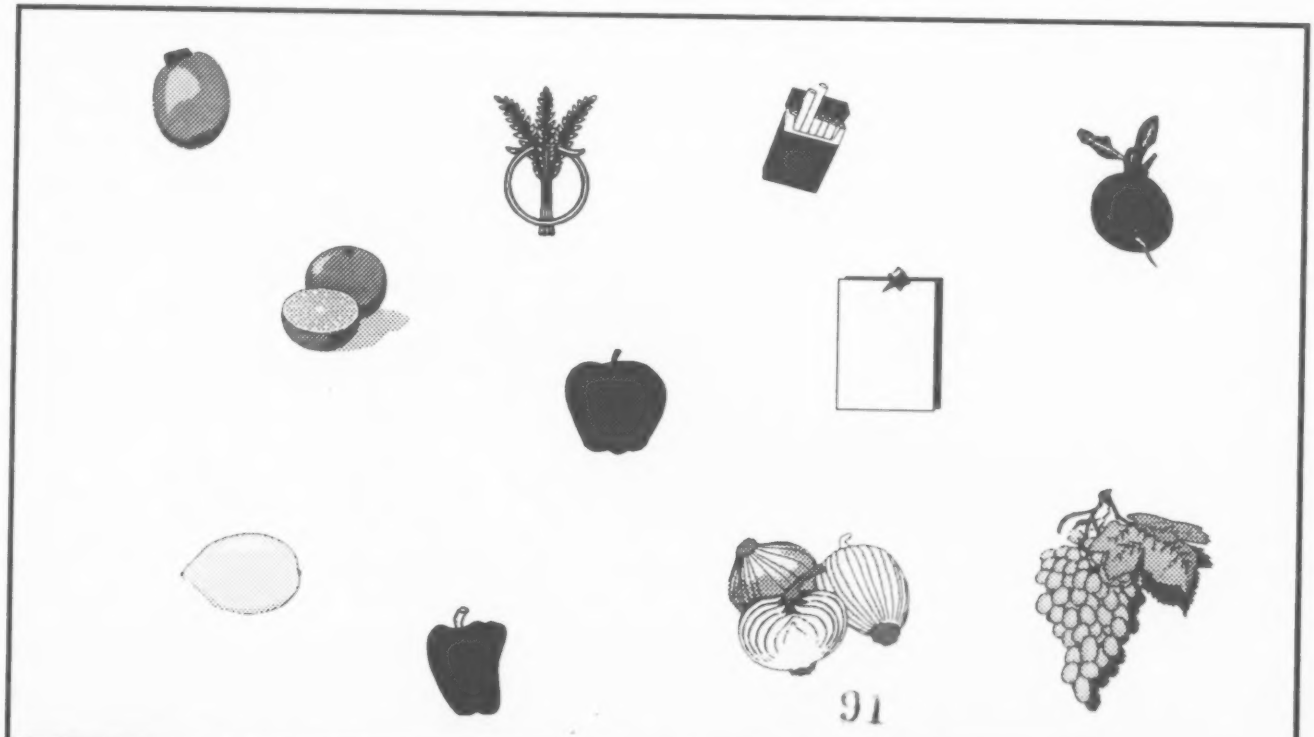
Ficha 1A - Agricultura

Cultivos de regadío: Los frutales (naranjos, limoneros, meloneros, manzanos, etc.), hortalizas (tomates, pimientos, cebollas, etc.) y cereales (maíz, arroz, etc.) que necesitan **abundante agua** para crecer son los llamados "cultivos de regadío".

Cultivos de secano: Son "cultivos de secano" aquellos cultivos que pueden crecer sólo con el **agua de lluvia** como, por ejemplo: el trigo, la avena, la vid, el olivo, etc.

Cultivos industriales: Hay productos del campo que necesitan ser **transformados en fábricas** para que podamos consumirlos, como por ejemplo: el tabaco, el algodón, la remolacha (de la que se saca el azúcar), la celulosa de algunos árboles (de la que se saca el papel). Los cultivos de los que sacamos estos productos son los "cultivos industriales".

Ficha 1B - Agricultura



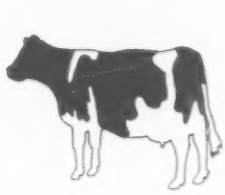
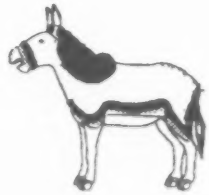
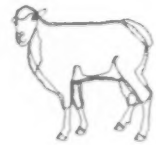
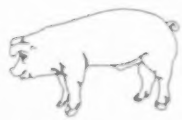
Ficha 2A - Ganadería

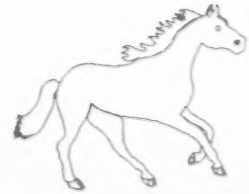
Ganadería de ranchos, de granjas o de establos: Algunos ganados viven en estos lugares controlados muy de cerca por el hombre que los alimenta con piensos y forraje.
Ganadería trashumante: Algunos rebaños se desplazan de un lugar a otro en busca de pastos (comida vegetal). A este tipo de ganado se le llama ganado trashumante, pues trashumar significa eso: ir de un lugar a otro.

Ganado porcino: Lo forman los puercos y generalmente se crían en ranchos y granjas.
Ganado bovino: Lo forman las vacas, los toros y las reses. Viven, generalmente, también en ranchos o granjas.
Ganado equino: Lo forman los caballos, mulas y burros. Suelen vivir en ranchos, granjas o establos.
Ganado ovino y caprino: Lo forman las ovejas y las cabras. Algunos de estos rebaños son trashumantes.

Granjas avícolas: En ellas se crían gallinas, pollos, patos, pavos y otras aves. El grano (maíz, trigo) es su alimento tradicional.

Ficha 2B - Ganadería



92

1 Buscando huellas en el campo

Carmen López

Grado:

2° y 3°

Objetivos:

- Establecer que cada ser vivo tiene una huella determinada.
- Conocer algunos de los animales que viven en nuestra naturaleza, sus nombres, sus características y sus hábitos de vida.
- Reconocer las huellas que cada uno de estos animales deja en el campo o la montaña.

Destrezas:

- Asociación y relación.
- Reconocimiento de símbolos.

Organización:

- Toda la clase para la presentación de la actividad.
- Agrupación en parejas para la actividad de reconocimiento de huellas.

Materiales:

- Cartulina, pegamento y tijeras.
- **Fichas 1, 2, 3 y 4**.

Procedimiento:

- De entre todos los animales se han seleccionado únicamente seis: la **liebre**, el **oso**, el **puercoespín**, la **ardilla**, el **coyote** y el **ciervo**.
  Cada animal viene configurado por una ficha en la que se presenta la información sobre el animal, su dibujo y su huella. El procedimiento para llevar a cabo cada actividad está explicado en cada una de ellas.

Actividades:

1 Aprendo sobre los animales

El maestro, guiándose por la ficha de cada animal, explicará las características de cada uno. Comentará que una de estas características es su huella y que ésta es una forma de saber cuándo un animal ha pasado por un lugar aunque no lo hayamos visto.

2 Confecciono las fichas

El maestro dará a cada alumno una copia de las **Fichas 1, 2 y 3** de los animales que éste pegará sobre la cartulina para que sea más resistente. Los alumnos recortarán por la línea de puntos los cuadros con la información y el dibujo de cada animal. Finalmente doblarán cada tarjeta por la línea central.

3 Completo el entorno del animal

El alumno podrá recrear con colores tanto el animal como el entorno en el que éste vive.

4 Juego de parejas

En parejas los alumnos jugarán a asociar la ficha de cada animal con su respectiva huella. Un alumno tiene todos los animales y el otro todas las huellas. Uno de ellos presenta una huella y su compañero le dará el animal. Si el animal encaja es que ha acertado. Se cambiarán las posiciones.

93

5 Exploramos por la clase

Trabajo con todo el grupo. El maestro ha esparcido las huellas de los animales por la clase y todos los alumnos salen de exploración reconociendo las huellas.

6 Creo mi propia ficha

El alumno realiza su propia ficha, rellenando los datos que se le piden en la **Ficha 4** y haciendo un dibujo de sí mismo. Para ello el maestro puede, o bien ponerle su foto delante (que habrá pedido el día anterior), o un pequeño espejo para que se mire.

7 Dejo mi propia huella

Para realizar la huella de cada alumno el maestro puede determinar la forma que más le conviene de las que se sugieren:

a. Impresión con pintura de la mano o el pie.

El alumno moja su mano o pie en pintura y a continuación la presiona sobre un papel.

b. Impresión en barro de la mano o el pie.

El alumno presiona su mano o pie sobre un bloque de barro. Al barro se le da una capa gruesa de pegamento blanco (el pegamento ayuda a que el barro no se quiebre mientras se seca). Se deja secar.

c. Impresión de la huella digital.

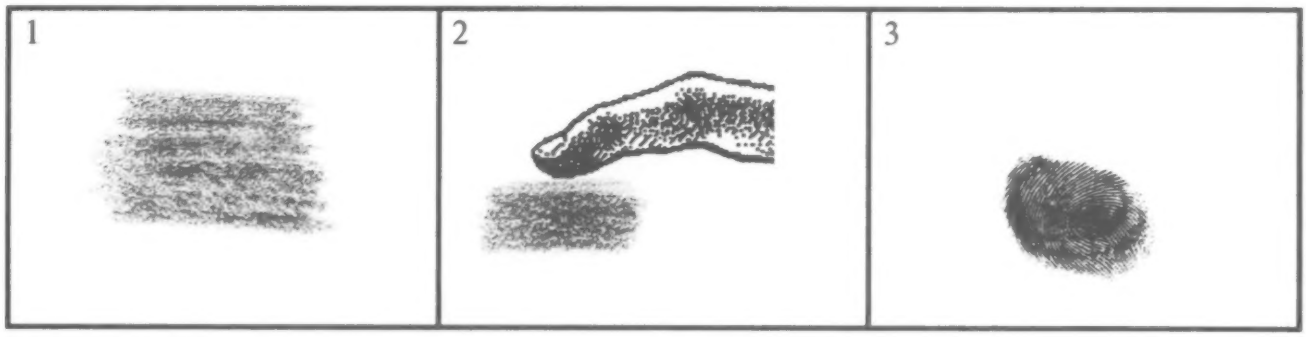
Este es el procedimiento más recomendado ya que es el más limpio y además la huella se puede colocar en la ficha del alumno.

1.- En un papel blanco se frota bien con lápiz para que quede muy negro de carboncillo.

2.- A continuación se frota la yema del dedo por encima del carboncillo hasta que ésta quede negra.

3.- Seguidamente se coloca sobre la yema del dedo un trozo de cinta adhesiva transparente y se retira. En ella habrá quedado la huella digital que el alumno podrá pegar en su propia ficha.

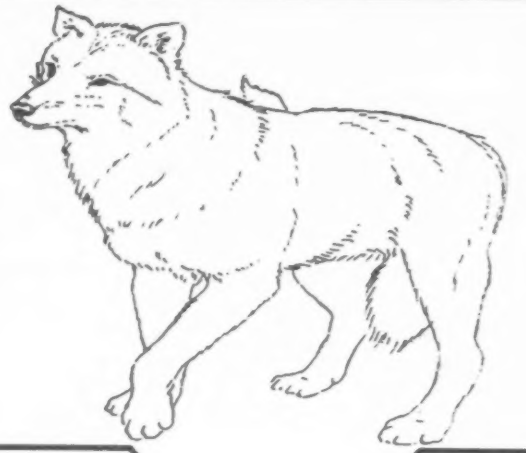
Impresión de la huella digital.



Ficha 1

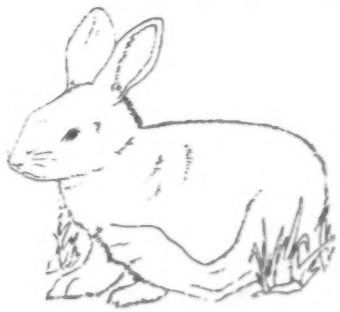
El coyote

Es un animal carnívoro que se parece al perro. Come animales pequeños como ratas y ratones, pero también come plantas y pequeños frutos. Vive y caza en solitario. Cuando se ve más de uno junto es que es una familia. Le gusta aullar para divertirse.



La liebre

Es un animal de color pardo parecido al conejo. Mide unos 50-70 cm. No vive en madrigueras como los conejos sino en el campo. Es famosa por su velocidad, que puede ser de hasta 45 millas por hora. Es capaz de correr a los pocos días de nacer. A veces se pelea con otros animales de su especie para establecer territorios. Come toda clase de plantas.



La ardilla

Es un animal que mide unos 20-30 cm. Tiene una cola muy larga. El color de su pelo puede ser rojo, negro o gris. Vive en los bosques, pero también en los parques y no le da miedo acercarse a las casas.
Cuando hace buen tiempo salta de árbol en árbol. En invierno hace una madriguera. Le gusta comer castañas, bellotas y avellanas que recoge y esconde durante el verano y el otoño para comer en invierno.

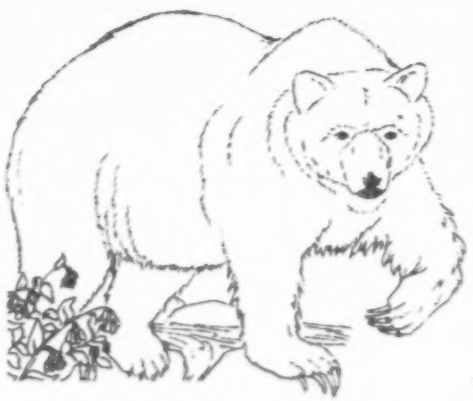
Ficha 2

El puercoespín

Se parece al erizo. Mide unos 70 cm. Vive en madrigueras muy profundas en el bosque. Sale de noche para alimentarse de raíces y cortezas de árbol. Tiene unas espinas o púas de color negro muy largas por todo el cuerpo que le sirven para protegerse. Las púas no son puntiagudas ni se pueden clavar, pero son una excelente defensa. Cuando el animal se mueve, las púas de la cola producen un sonido parecido al de la serpiente de cascabel.

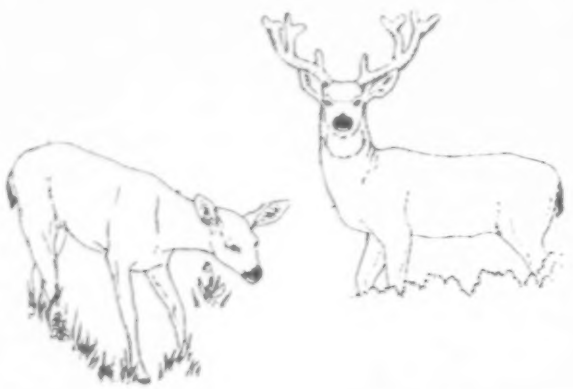
El oso

Es un animal grande y peludo que vive en las zonas montañosas. Es un animal pacífico si no se le molesta. Come cualquier cosa, desde insectos y pequeños frutos a pequeños animales, pero es conocidos porque le encanta el dulce. Engorda mucho en otoño, retirándose en invierno a su guarida. Los oseznos nacen mientras la madre duerme (enero-febrero) y tienen un tamaño muy pequeño al nacer. Después se pasan 8 meses con su madre. Los osos tienen hijos cada dos años.



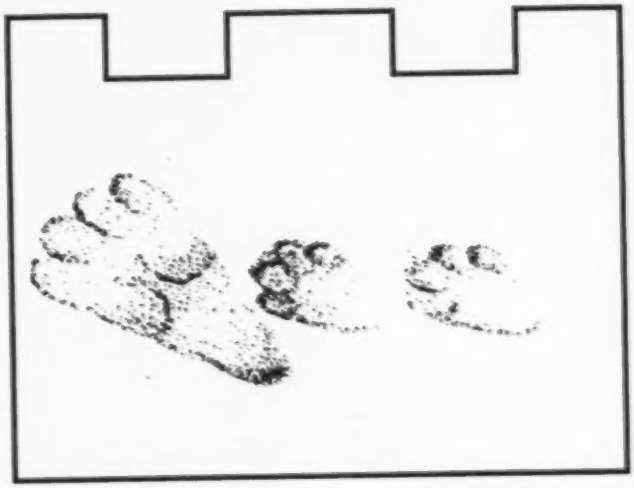
El ciervo

Es un animal de 190-250 cm. de longitud que vive en los bosques. Suele descansar durante el día y sale al atardecer, visitando siempre los mismos lugares. Viven en manadas los machos, las hembras y sus cervatillos. Los machos viejos suelen ser solitarios y desconfiados.
Los machos tienen cuernos que mudan cada año. Los cuernos que les crecen en verano están rodeados de una piel aterciopelada que se cae cuando el cuerno está bien desarrollado.



Ficha 3

Huellas de los animales



97

BEST COPY AVAILABLE

Ficha 4

Yo	Mi imagen
Mido	
Peso	
Como	
.....	
Vivo	
Qué hago	

Mi huella

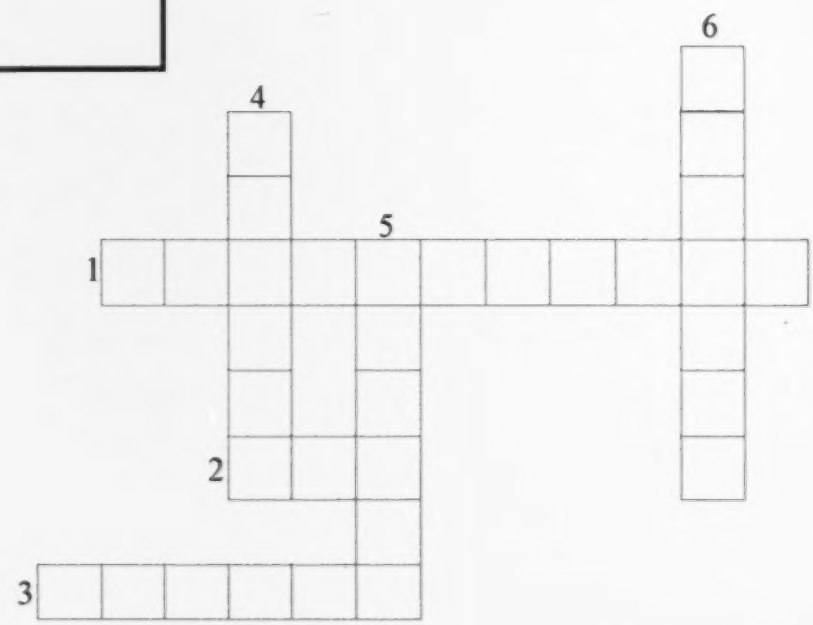
CRUCIGRAMA DE ANIMALES

Horizontales:

1.- Tiene púas para defenderse.
2.- Duerme todo el invierno.
3.- Corre desde muy pequeña.

Verticales:

4.- El macho tiene cuernos.
5.- Aúlla para divertirse.
6.- Vive en los bosques.



1 El campo en la poesía

Carmen Crespo

Grado:

3° a 5°

Objetivos:

- Trabajar la comprensión del lenguaje poético
- Familiarizar al niño con la poesía.
- Enriquecer el vocabulario.

Destrezas:

- Memorización de los poemas.
- Dramatización de los mismos.
- Comprensión-expresión oral.

Duración:

- Aproximadamente dos semanas.

Actividades:

1 Primera lectura de los poemas.

El profesor reparte a los alumnos una copia de la **Ficha 1**. Estos la leen en silencio para familiarizarse con los textos. Después el profesor lee el primer poema en voz alta.

2 Esas palabras difíciles.

Se divide a la clase en grupos. Los alumnos subrayan en su ficha las palabras o frases desconocidas del primer poema. El grupo tratará de deducir, por el contexto o buscará en el diccionario, el significado de las palabras desconocidas.
Se ponen en común los resultados y el maestro aclarará las posibles dificultades.
Se trabajará cada poema de la misma forma el mismo día o en días distintos.

El maestro pedirá a los alumnos que aprendan de memoria el poema que se ha trabajado.

3 Me sé de memoria el poema.

Una vez memorizados los poemas, se recitarán en clase.

4 Sinónimos y antónimos.

El maestro dará a los alumnos la siguiente lista de palabras para que individualmente y por espacio de diez o quince minutos busquen sus sinónimos: (se ofrecen posibles soluciones)

- galán (*pretendiente, novio*)
- camino (*senda, vereda, vía*)
- al son (*al ritmo*)
- gustar (*agradar, complacer*)
- marcharse (*alejarse, irse*)
- dichosa (*feliz, contenta, afortunada*)

Al finalizar la tarea individual se hará un resumen colectivo de los resultados.

Se realizará la misma actividad con las siguientes palabras pero esta vez buscando sus antónimos:

- lenta (*rápida*)
- tontita (*aguda, lista, inteligente*)
- abierta (*cerrada, oscura*)
- molesto (*agradable, cómodo*)
- querer (*despreciar, odiar*)
- caminar (*detenerse*)

Ficha 1

Novia del campo, amapola

Novia del campo, amapola,
que estás abierta en el trigo:
amapolita, amapola,
¿te quieres casar conmigo?

Te daré toda mi alma,
tendrás agua y tendrás pan,
te daré toda mi alma,
toda mi alma de galán.

Tendrás una casa pobre,
yo te querré como un niño,
tendrás una casa pobre,
llena de sol y cariño.

Yo te labraré tu campo,
tú irás por agua a la fuente,
yo te regaré tu campo
con el sudor de mi frente.

Amapola del camino,
roja como un corazón,
yo te haré cantar al son
de la rueda del molino.

Yo te haré cantar, y al son
de la rueda dolorida,
te abriré mi corazón,
amapola de mi vida.

Novia del campo, amapola,
que estás abierta en el trigo:
amapolita, amapola,
¿te quieres casar conmigo?

(Juan Ramón Jiménez)

La tortuga

Verde, lenta, la tortuga.
Ya se comió el perejil,
¡la hojita de la lechuga!

¡ Al agua, que el baño está
rebosando!
¡ Al agua,
pato!

Y sí que nos gusta a mí
y al niño ver la tortuga
tontita y sola nadando.

(Rafael Alberti)

El caracol, la luciérnaga y el grillo

Qué dichoso caracol
que tiene un casco de vidrio
y duerme bajo la col.

Más dichosa la luciérnaga
que por las noches se alumbra
con una verde linterna.

Pero más dichoso el grillo
porque sabe una canción
para dormir a mi niño.

(Fernando Luján)

En el tren

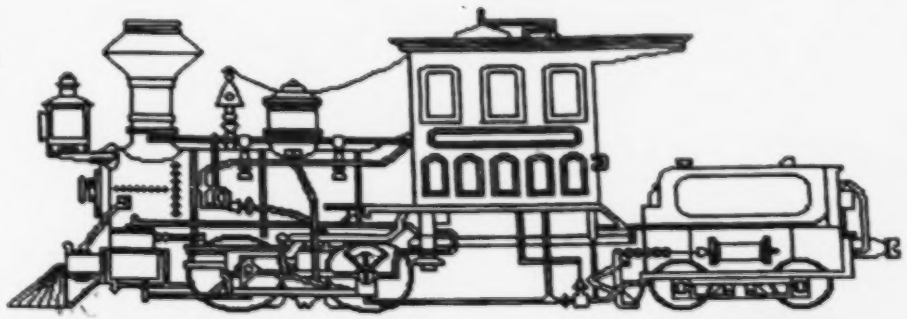
Yo, para todo el viaje
siempre sobre la madera
de mi vagón de tercera
voy ligero de equipaje.

Si es de noche, porque no
acostumbro a dormir yo,
y de día, por mirar
los arbolitos pasar,
yo nunca duermo en el tren,
y sin embargo voy bien.

¡ Este placer de alejarse!
Londres, Madrid, Ponferrada,
tan lindos...para marcharse.

Lo molesto es la llegada.
Luego el tren, el caminar,
siempre nos hace soñar;
y casi, casi olvidamos
el jamelgo que montamos.
¡Oh, el pollino,
que sabe bien el camino!

(Antonio Machado)



2 Una fábula del campo y la ciudad

Carmen Velasco

Grado:

1° y 2°

Objetivos:

- Realizar una tarea de narración.
- Contrastar valores y modos de vida.
- Elaborar una gráfica.

Destrezas:

- Comprensión auditiva.
- Secuenciación de acontecimientos.
- Comparación.
- Expresión oral.
- Expresión escrita.

Organización:

- Trabajo con todo el grupo, individual y en grupos reducidos. Las instrucciones se especifican en cada actividad.

Actividades:

1 Fábula

El maestro explicará a los alumnos lo que es una fábula. Las fábulas son cuentos muy antiguos, unas veces son divertidas y otras serias, pero siempre tienen un mensaje especial llamado moraleja. En la mayoría de ellas los personajes son animales que se comportan como personas. Todas ellas son muy entretenidas.

Después de la explicación, el maestro leerá la fábula en voz alta.

Los alumnos tratarán de adivinar el mensaje de nuestra fábula.

2 Secuenciación

El maestro reparte a todos los alumnos sendas hojas, **Fichas 1 y 2**. Los dibujos habrán de colocarse en orden sobre las cuadrículas correspondientes. Se divide la clase en dos grupos. Un grupo coloreará, cortará y pegará los dibujos en la secuencia correcta. El otro grupo comentará con el maestro la secuencia correcta, mediante la descripción de los dibujos.

3 Resumen de la historia

Toda la clase preparará, primero oralmente y después por escrito, un resumen de la historia. Para hacer este resumen rellenarán la **Ficha 3**, en la que también habrán de inventar y dibujar un nuevo final para el cuento.

4 Gráfica de preferencias

El maestro propondrá una discusión sobre las características del campo y la ciudad, que se plasmarán en un cartel o en la pizarra. Despues los alumnos ilustrarán y escribirán en una pequeña ficha su preferencia por el campo o la ciudad. Con todas las fichas se hará una gráfica de barras o pictograma.

Mimí y Pepi, dos ratoncitas.

Mimí y Pepi son dos buenas amigas. Mimí es una ratoncita muy rica que vive en una casa muy grande en la ciudad. Pepi es una ratoncita muy pobre que vive en una casita en el campo.

Un día Pepi decide preparar una fiesta para su amiga de la ciudad. Invita a algunos de sus amigos, limpia su casa y prepara una comida de pan y queso. El día de la fiesta, Mimí, Pepi y sus amigos se sientan a comer. Mimí no come casi nada, porque no le gustan ni el pan ni el queso.

- ¿Qué te pasa? -pregunta Pepi-, ¿estás enferma?.

- No me gustan ni el pan ni el queso. En mi casa de la ciudad tengo pasteles, miel y otras muchas comidas sabrosas. Mañana tengo que irme, ¿por qué no te vienes conmigo?

- ¡Qué buena idea! -responde Pepi-, me gustará conocer tu casa.

Al día siguiente, Mimí y Pepi suben al autobús para ir a la ciudad. Pepi tiene miedo porque el autobús va muy deprisa y hace mucho ruido. Al fin el autobús llega a la ciudad y las ratoncitas se bajan.

Pepi está encantada con la casa de Mimí. Todos los cuartos son grandes y hermosos. De repente un perro muy grande aparece y ladra muy fuerte a la dos amigas. Estas echan a correr perseguidas por el perrazo; por fin consiguen despistarle en la cocina.

- ¡Ay qué perro tan grande y tan antipático! ¿También vive aquí? -pregunta Pepi.

- Sí. Ladra mucho, pero no puede cazarnos, está demasiado viejo y gordo -contesta Mimí. Bueno, ahora vamos a subirnos a la mesa y comeremos un poco. Con esta carrera me ha entrado un hambre canina.

Las dos amigas suben a la mesa. Allí hay pasteles, miel, dulces y vino. Pepi está encantada. Nunca había tomado comida tan deliciosa. Empieza a probar de todo un poco. De repente un enorme gato de ojos verdes se acerca a la mesa. A Pepi se le quita el hambre del susto.

- ¡Corre, corre!, -grita Mimí- este gato es muy malo y quiere comernos.

Mimí y Pepi saltan de la mesa y corren todo lo deprisa que pueden. Entran en el dormitorio. Allí se sienten a salvo.

- ¡Uf! ¡Qué susto! -chilla Pepi- ¿Tenemos que correr todo el tiempo?. Así me explico que estés tan delgada. No hay tiempo de disfrutar de nada. Creo que la ciudad no es para mí. Tu casa es muy bonita y tu comida muy rica, pero prefiero volver a la tranquilidad de mi casita del campo. ¡Adiós, amiga!

Pepi sale corriendo de la casa, corre por las aceras y por las calles, sale de la ciudad y corre por las carreteras y por los campos verdes hasta llegar a su casita.

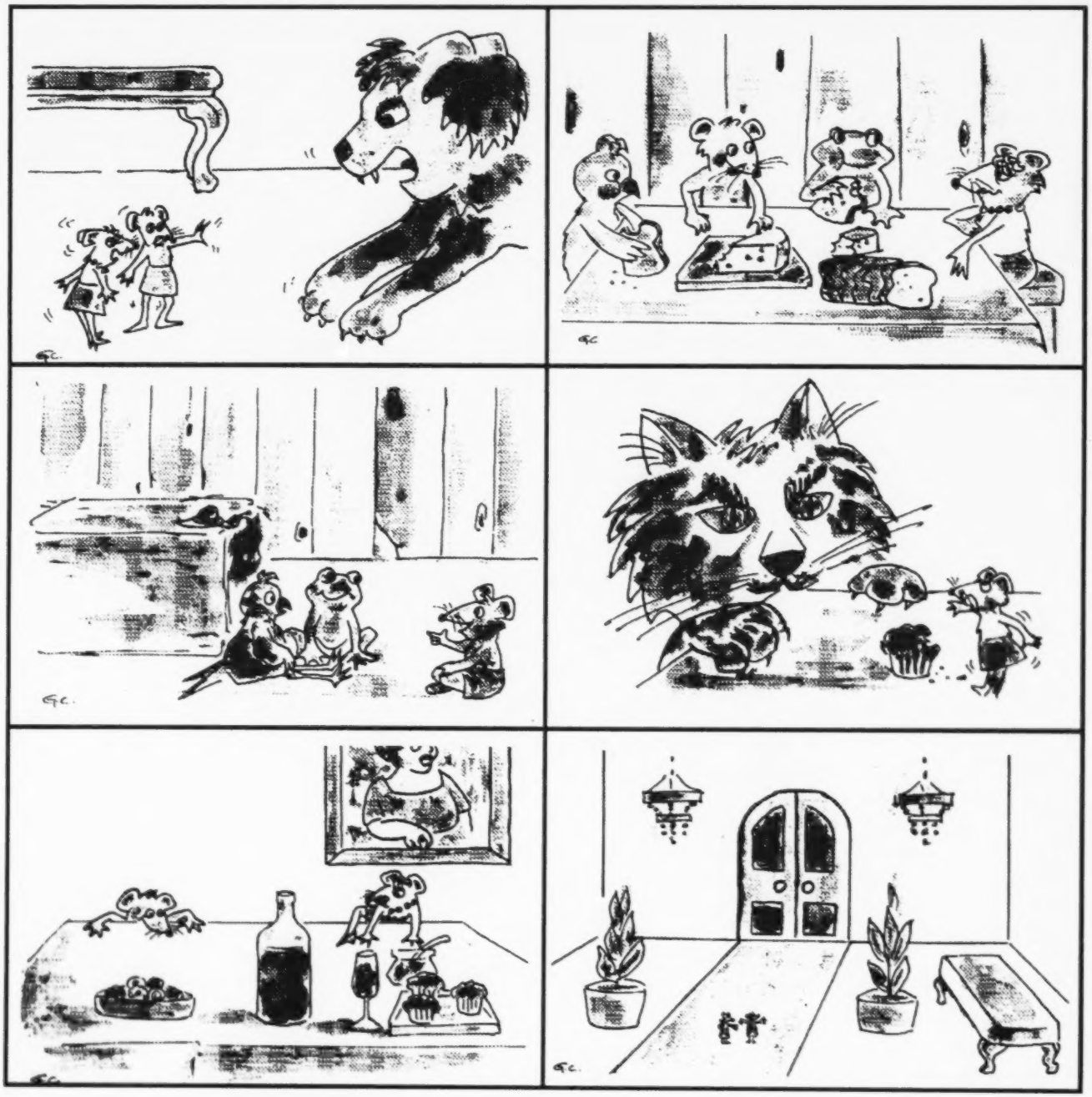
En su casa no hay cuartos grandes, ni comida tan rica, pero tampoco hay perros ni gatos malhumorados que se divierten persiguiendo a los ratones. Más tarde les dice a sus amigos:

- La casa de Mimí es magnífica y su comida deliciosa, pero yo no quiero vivir con miedo constantemente. Prefiero la vida tranquila del campo.

Adaptado de D.S. Bishop. CHIQUITA Y PEPITA. Dos ratoncitas. N.T.C. Lincolnwood 1989.
ISBN 0-8442-7446-1.

Ficha 1

Colorea los dibujos y recorta los seis cuadros. Después, lee las oraciones de la Ficha 2 y pégalos en orden.



Ficha 2

1. Mimí, Pepi y sus amigos hacen una fiesta en casa de Pepi.	2. La casa de Mimí es muy bonita. Pepi está impresionada.
3. Un perrazo muy feroz persigue a las dos amigas.	4. La comida de Mimí es deliciosa. Hay pasteles, miel, vino ...
5. Un gran gato de ojos verdes aparece en medio de la comida.	6. Pepi cuenta a sus amigos sus aventuras en la ciudad.

Ficha 3

1. Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué personajes aparecen en la historia? _____
- ¿Dónde transcurre la historia? _____
- ¿Qué ocurre al principio? _____
- ¿Cómo continúa la historia? _____
- ¿Cuál es el final? _____

2. Haz un resumen de la historia, guiándote por las respuestas a las preguntas anteriores.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

3. Dibuja un final distinto para la historia.

4. Cuenta el final que has inventado.

_____

_____

_____ 105

1 Nuestro juego con palabras

Ares Torres

Grados:

1º y 2º

Objetivos:

- Trabajar la poesía en el aula como recurso didáctico en el área de lenguaje.
- Desarrollar el sentido del ritmo y la rima. Ejercitar las destrezas básicas de memorización.
- Construir un juego para utilizarlo posteriormente.

Organización:

- Todo el grupo.

Materiales:

- Poesías en formato cartel.
- Lápiz y papel.

Actividades:

1 Lectura de los poemas.

El maestro confeccionará un cartel con la poesía escogida de las dos que aparecen en el recuadro. En clase la leerá en voz alta al grupo, acentuando la entonación y el ritmo.

Seguidamente serán los alumnos quienes lean el poema, de forma coral o individual.

2 Creación de un bingo.

- Cuando los alumnos conozcan bien el texto, elegirán quince palabras del poema que el maestro escribe en la pizarra.
- Se les reparte un papel que han de dividir en nueve espacios.
- Se les pide que escojan 9 de las 15 palabras que figuran en la lista de la pizarra y que las escriban e ilustren en cada uno de los espacios de la ficha.
- El maestro copia las 15 palabras de la pizarra en papeles pequeños que colocará en una bolsa o cesto.

3 Jugamos al bingo.

El maestro o un alumno debe extraer una palabra de la bolsa. El resto de los alumnos comprueban si la tienen o no en su tablero. Si la tienen, colocarán un papel encima. Gana el alumno que primero consiga tapar todas las palabras que ha escrito.

Poesías

El conejo blanco

Conejito lindo
que a mi casa llegas;
conejito blanco,
bienvenido seas.

¡Qué gusto mirarte:
tus largas orejas,
tus ojitos rojos,
tus bigotes y cejas!

Eres conejito,
de gracia un portento
yo quiero que en casa,
te sientas contento.

El conejo

Mira mis orejas,
mi suave rabito
mis ojos redondos
y mi hociquito.

Mira mis bigotes,
mis cuatro patitas,
mis tres zanahorias
y mis diez hierbitas.

166

2 La vuelta al mundo en 80 tiradas

Carmen López

Grado:

4° y 5°

Objetivos:

- Reconocer países o ciudades del mundo y relacionarlos con el monumento que más les caracteriza.

Destrezas:

- Asociación y relación.

Organización:

- Grupos de dos a cuatro jugadores.

Materiales:

- Tablero de juego (Págs. 36-37).
- Un mapa del mundo.
- Un diccionario enciclopédico (opcional).

Procedimiento:

En el juego se presentan 14 monumentos importantes que se encuentran distribuidos por todo el mundo. Pertenecen a los continentes de Africa, América del Norte, América del Sur, Asia, Europa y Oceanía. Estos monumentos están asociados, unas veces con la ciudad donde se encuentran, y otras con el país al que pertenecen.

Estos monumentos son:

1. Puerta de Alcalá - Madrid - España.
2. La Alhambra - Granada - España.
3. La Plaza Roja - Moscú - Rusia.
4. La Sirenita - Copenhague - Dinamarca.
5. Torre Eiffel - París - Francia.
6. El Taj-Mahal - Agra - India.
7. Puente Golden Gate - San Francisco - USA.
8. La Gran Muralla - China.
9. Las grandes Pirámides - Egipto.
10. Big-Ben - Londres - Inglaterra.
11. Coliseo - Roma - Italia.
12. Pirámide Maya - Tikal - Guatemala.
13. Teatro de la Ópera - Sidney - Australia.
14. Estatua de la Libertad - Nueva York - USA.

Actividades:

1 Juego de dados

Los jugadores colocan las fichas en las casillas de salida. Se decide quién comienza a jugar tirando los dados por turno. El que consigue mayor puntuación comienza. En caso de empate se repite el proceso. Cada jugador tira los dados por orden y va avanzando según la puntuación obtenida. Una vez en la casilla deberá avanzar o retroceder siguiendo las instrucciones.

En el tablero hay 14 monumentos situados en la casilla del país o ciudad en el que aquel se encuentra.

Durante la partida el jugador podrá caer en una casilla que dice **VETE** (avanzar) donde se indica el nombre del monumento al que ha de ir. Puede caer también en una casilla que dice **REGRESA** (retroceder) donde se indica el nombre de la ciudad o país al que tiene que regresar.

Gana el jugador que primero llega al final.

2 Ya sé donde está

Los alumnos recibirán una copia de la **Ficha 1** con los dibujos que aparecen en el tablero de juego. Recortarán estos recuadros. El maestro irá llamando a los alumnos para que coloquen cada monumento sobre un mapa del mundo.

3 Búsqueda de información

Los alumnos deberán buscar en un diccionario enciclopédico información sobre cuándo, cómo y quién mandó construir los monumentos, así como si están relacionados con alguna batalla o acontecimiento político.

4 Si yo pudiera iría a ...

El alumno escribirá una redacción sobre qué monumento le gustaría visitar y por qué.

Ficha 1

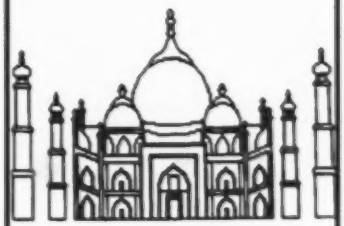
1

2

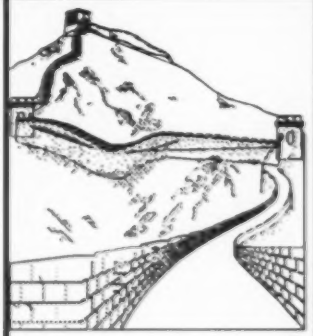
3

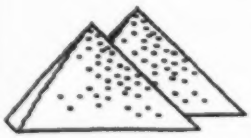
4

5

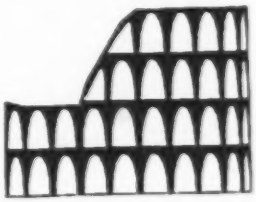

6

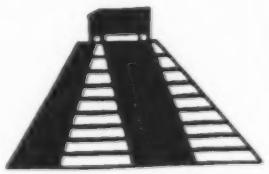
7


8


9

10

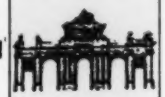
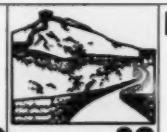
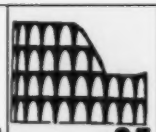

11


12

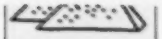
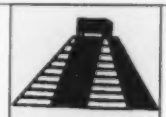
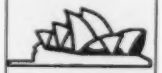
13

14

Vete = Monumento
Regresa = Ciudad

Salida	Vete a la Puerta Alcalá 1	2	Vete a la Alhambra 3	 4	5	6	Vete a la Torre Eiffel 7	8	9
									10
20	19	18	17	16	15	14	Vete a la Plaza Roja 13	12	Regresa a Madrid 11
Vete al Big Ben 21									
22	23	24	25	Regresa a París 26	27	28	Vete al Coliseo 29	30	Regresa a Granada 31
									Vete a las Pirámides 32
Vete al Taj Mahal 42	41	Vete al Golden Gate 40	 39	Regresa a Moscú 38	37	36	 35	34	Vete a la Muralla China 33

BEST COPY AVAILABLE

 43									
44	Regresa a Londres 45	Vete a la Pirámide Maya 46	47	48	49	50	51	52	Regresa a China 53
									54
64	Regresa a Italia 63	62	Regresa a San Francisco 61	60	 59	Regresa a Egipto 58	57	56	Vete al Teatro de la Opera 55
Regresa a India 65									
66	Vete a la Sirenita 67	68	69	 70	71	Regresa a Guatemala 72	73	74	75
									76
						80	79	78	Regresa a Sidney 77

LLEGADA

BEST COPY AVAILABLE

3 Juegos con palabras

Los trabalenguas de la tía Isabel

Agarra la porra
y aporrea al burro
que rebuzna al perro
que rompe la jarra
de mi primo Curro.

Isabel Sanz

Tres tristes tigres
en un trigal
tragaban trigo
para luego trabajar.

Tradicional adaptado

Adivina, adivinanza

Vivo en una concha y no soy un caracol
nado y no soy un pez
pongo huevos y no soy una gallina
¿quién soy?, adivina...

(La tortuga)

Con mi camiseta bicolor
busco dulce comida
de flor en flor

(La abeja)

Isabel Sanz

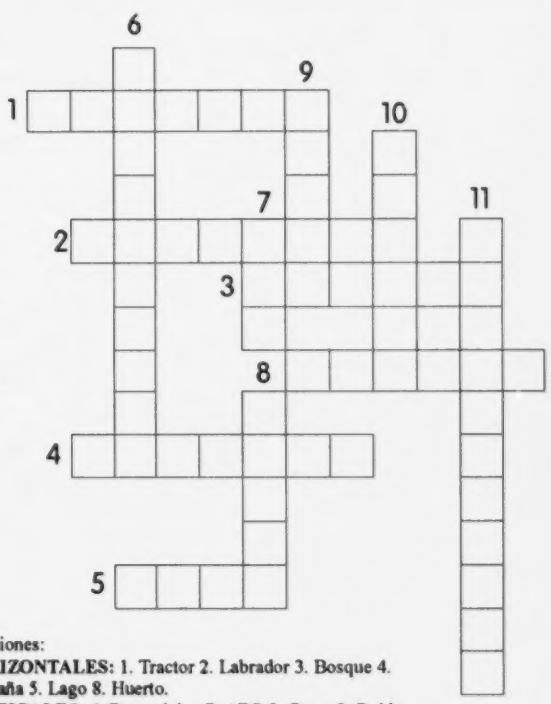
...Y ahora un crucigrama (por Carmen Velasco)

HORIZONTALES (Campo)

1. Vehículo muy útil en el campo.
2. Hombre que trabaja en el campo.
3. Lugar con muchos, muchísimos árboles.
4. Más alta que un edificio y tiene forma de triángulo.
5. Su agua es dulce, pero no corre como la del río.
8. Lugar donde plantamos verduras.

VERTICALES (Ciudad)

6. Edificio tan alto que casi toca el cielo.
7. Canal de televisión.
9. Sonido fuerte y desagradable.
10. Lugar con hierba y árboles donde vamos a jugar y pasear.
11. Si no tenemos ganas de cocinar vamos allá a comer.



Soluciones:
HORIZONTALES: 1. Tractor 2. Labrador 3. Bosque 4. Montaña 5. Lago 8. Huerto.
VERTICALES: 6. Rascacielos 7. ABC 8. Carro 9. Ruido 10. Parque 11. Restaurante.

Dibuja Nuestra Portada

La portada de este número 3 de *de Par en Par* continúa siendo un dibujo infantil. Han sido muchos los dibujos recibidos para el concurso **"Dibuja nuestra portada"** para el número 4 dedicado al tema **Transportes y comunicaciones**. Recordamos que cada número versa sobre un tema distinto y que pediremos que los dibujos sean realizados por alumnos de niveles diferentes.

Para el número 5, el tema será: **"La primavera"**.

Grado en que se debe realizar el dibujo: **Segundo**

Los maestros, si lo desean, pueden enviarnos a la dirección que figura abajo y antes del **12 de noviembre** un dibujo por clase, el que ellos consideren más creativo. En la parte de atrás del dibujo deberá figurar el nombre y el apellido del alumno/a que lo ha realizado y el del profesor/a que lo envía así como el nombre y la dirección de la escuela.

¡PREMIOS!. El/los autores del dibujo que haya sido seleccionado recibirán un premio de $20 y su clase un lote de material didáctico (valor aproximado $100).

BOLETIN DE SUSCRIPCION

1. Evalúe los siguientes aspectos de la publicación: (5-Excelente, 4-Muy Bueno, 3-Bueno, 2-Regular, 1-Mejorable)

❑ Secciones	❑ Diseño de las actividades
❑ Contenido	❑ Presentación
❑ Selección de los temas	❑ Utilidad

2. ¿Cree que debería haber alguna otra sección? ❑ SI ❑ NO

En caso de que la respuesta sea afirmativa, especifíquese: _____

3. Deseo recibir gratuitamente los próximos números de *de Par en Par*.

NOMBRE Y APELLIDO: _____

NIVEL QUE ENSEÑA: ❑ K-1 ❑ 2-3 ❑ 4-6 ❑ Otros (especificar) _____

DIRECCION: _____

_____

_____

Copie y envíe el presente boletín a: *de Par en Par*
Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd. Suite 1740
Los Angeles, CA 90048

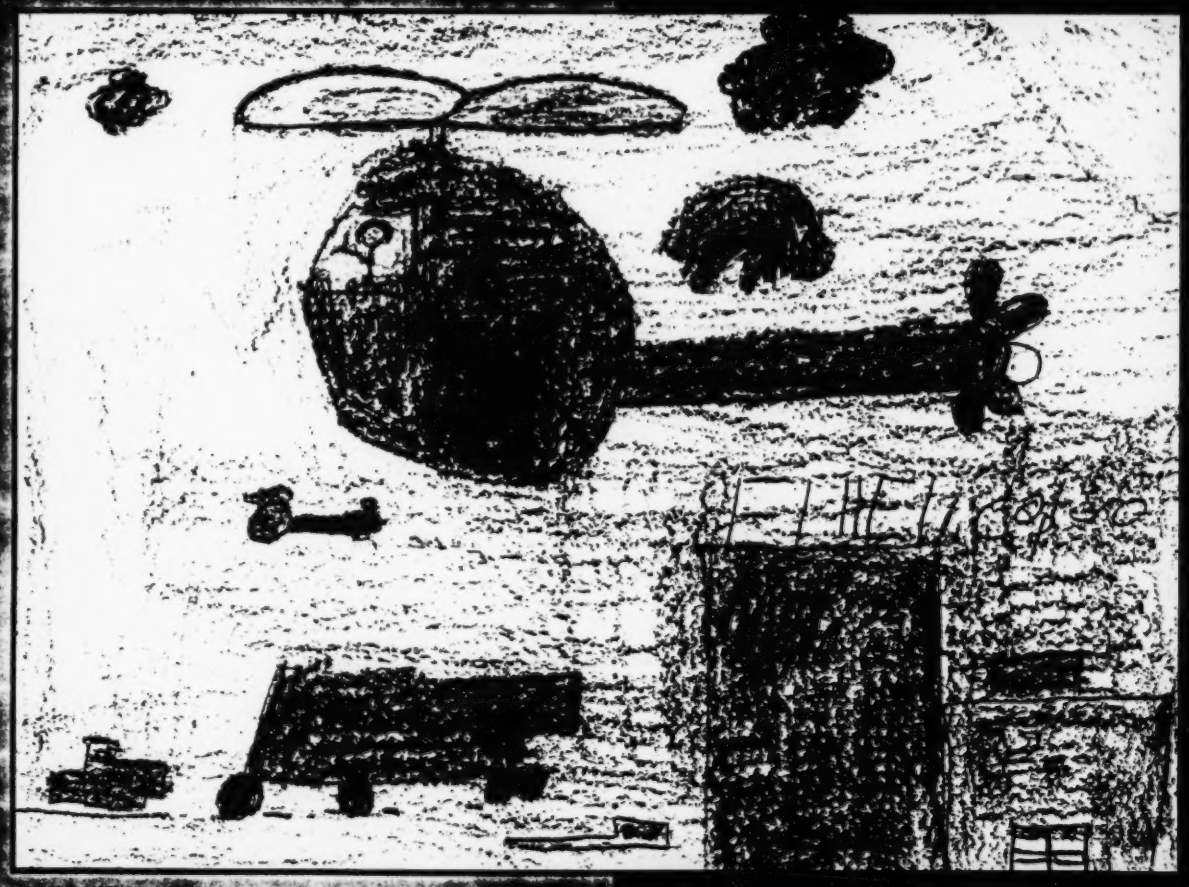
de Par en Par
OFICINA DE EDUCACION
CONSULADO GRAL DE ESPAÑA EN LOS ANGELES
6300 WILSHIRE BLVD., SUITE 1740
LOS ANGELES, CA 90048

U.S. POSTAGE
PAID
Glendale Calif.
Permit No. 2113

Para inventar

de Par en Par

Nº 4 - 1993



Edita:

Consejería de Educación
Embajada de España

Transportes y Comunicaciones

BEST COPY AVAILABLE

de Par en Par
Nº 4

Edita:
Consejería de Educación
Embajada de España
1350 Connecticut Av. NW., Suite 1050
Washington, DC 20036

ISSN nº 1066-8438 © 1993

Todo el material de esta publicación puede ser fotocopiado para su uso en el aula.

Directora:
Gisela Conde-Morencia

Equipo de redacción:
Victoria Abarca
Enrique Contreras
Carmen Crespo
Carmen López
Elena Marqueta
José Ramón Montero
Isabel Sanz
Purificación Valer
Carmen Velasco

Colaboran en este número:
Begoña Aguado
Prof. Luis Murillo

Portada:
Elizabeth Maciel
Primer grado
Hamasaki. El. L.A.U.S.D.

Fotocomposición
ELB-Group

Ilustradores:
José Ramón Montero
Gisela Conde

Agradecimientos:
Ilustración página 16 de Roser Capdevilla
1988 Ediciones Destino S.A.
en: M. Martínez I Vendrell/R. Capdevilla
Cambios y Distancias.
Reproducido con autorización de Ediciones Destino S.A.

Para información, suscripciones o si está interesado en publicar una unidad didáctica, dirigirse a:

Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd., Suite 1740
Los Angeles, Ca. 90048

SUMARIO

Editorial 3

Actividades:

Para hacer
1. Mis viajes preferidos..... 4
2. El telégrafo..... 6
3. La rueda..... 10

Para conocer
1. Pictogramas..... 12
2. La calle es de todos..... 14

Para jugar
1. Mensajes codificados..... 20
2. Jugando con el sonido..... 23

Para leer
1. Una historia de astronautas..... 25
2. De aquí para allá..... 29

Para investigar
1. De excursión..... 34
2. Juegos con palabras..... 37

Para dibujar
1. Concurso: "Dibuja nuestra portada"..... 39
Boletín de suscripción 39

El número 5 de De Par en Par: La primavera, aparecerá coincidiendo con la conferencia CABE '94. Visítenos. Les esperamos.

Nota: Los editores no comparten necesariamente las ideas y opiniones expresadas por los colaboradores.

COLABORACION

El Bilingüismo: ¿Qué es?

L.A. Murillo, Los Angeles, 1993

Luis A. Murillo es un eminente cervantista profesor emérito de literatura española en la universidad de Berkeley. M.A. - U.S.C./Ph.D. Harvard University.

Al hablar del bilingüismo en nuestros días debemos tener en cuenta diversos aspectos: políticos, sociales, educativos, etc.; aquí quiero comentar el aspecto lingüístico que es tal vez el más importante para el maestro o maestra que se dedica profesionalmente a la enseñanza de clases o materias bilingües.

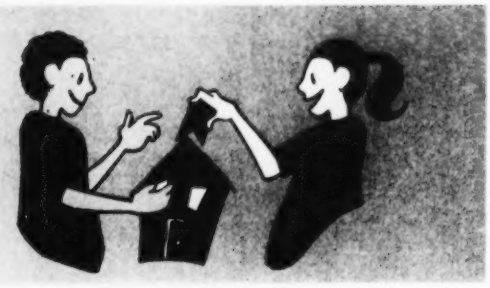
El bilingüismo implica el uso de dos lenguas distintas, aunque tengan parentesco, como el español y el portugués. Y dos lenguas distintas son dos sistemas lingüísticos distintos. También se entiende que una de las dos no es la lengua nacional (la cuestión en Canadá y Puerto Rico). Para el alumno o alumna el aprender y estudiar el uso de dos lenguas es también a la vez el aprender a mantenerlas separadas, el saber usarlas como los "sistemas" separados que son, y no mezclarlas. Es decir, no mezclar palabras y expresiones de una dentro de la construcción sintáctica o conceptual de la otra.

El aprender a ser "bilingüe" en inglés y español, por ejemplo, viene a ser un proceso educativo como también lingüístico en que el alumno o la alumna llega a apreciar y mantener la integridad de una y otra lengua en el trato social, y como identidad cultural. En esto, como en lo demás, tan importante es el ejemplo de los padres, la familia y el entorno como el papel o rol del maestro o maestra en calidad de ejemplo o modelo.

El uso de dos lenguas en el trato social implica el uso de dos sistemas lingüísticos, y sin embargo hablamos de la identidad--o unidad--individual y cultural. La identidad cultural del bilingüe, pues, reside precisamente en respetar la integridad de las dos lenguas que habla o escribe--su fonética, gramática, ortografía, léxico--y ello implica que aprenda desde niño a no mezclarlas. Desde luego, habrá situaciones sin número en que palabras o frases de una u otra se injerten casi sin pensar en el uso corriente y diario de la otra. Pero la regla o norma establecidas para maestros y maestras, por el uso profesional y también por el buen gusto y el sentido común, es el no mezclar las dos lenguas habitualmente. Vale repetir que en esto la mayor responsabilidad recae sobre los maestros y maestras que se dedican a la enseñanza bilingüe.

Nuestros alumnos de hoy serán los profesionales de mañana. Y ese futuro que les espera va a imponer normas lingüísticas estrictas para mantener lo que he llamado la integridad de una u otra lengua en todos sus aspectos. En el mundo de la telecomunicación internacional y plurilingüe-- es decir, de la televisión, la radio, el teléfono, el cine y no se diga la computadora-- se impondrán "estándares", modelos, de uso profesional en que cada sistema lingüístico, el español o el inglés o el francés, conservará su integridad en sentido casi absoluto.

Para hacer



1 Mis viajes preferidos

Carmen Crespo

Grado:

Kinder y 1º

Objetivos:

- Nombrar y describir los principales medios de transporte.
- Hablar sobre los distintos medios de transporte.

Destrezas:

- Recogida de información.
- Diseñar, cortar, pegar y pintar.

Organización:

- Trabajo en pequeños y grandes grupos.

Duración:

- Dos semanas.

Materiales:

- Fotos, dibujos, recortes de revista con medios de transporte.
- Papel continuo, lápices de colores, plantillas de coches, barcos, aviones, etc.

Actividades:

1 Cómo he viajado

El maestro muestra a los niños fotografías, dibujos o recortes de revistas con distintos medios de transporte. Después preguntará a los alumnos qué medios de transporte han utilizado, a dónde han viajado, sus preferencias, etc.

2 Cómo utilizo los medios de transporte

Los niños realizarán dramatizaciones de los comportamientos que se siguen cuando se utilizan los distintos medios de transporte.

Ejemplo: **autobús**.

Tres niños simulan esperar en la parada del autobús. Otro representará al conductor. El autobús llega a la parada y los pasajeros suben, piden el billete, pagan... imitando las transacciones al uso en su comunidad.

Esto mismo se realizará con los demás medios de transporte: **tren, barco, avión, taxi,** etc.

3 Nuestro mural de transportes

- El maestro realizará un mural con papel continuo que contenga una carretera y un río o lago. Los niños, dirigidos por el maestro, deberán completar el mural. Se divide la clase en cuatro grupos:

- Un grupo completará el mural: vegetación, animales, sol, nubes, etc.

- En otro grupo, los alumnos dibujarán medios de transporte terrestre, los colorearán, recortarán y pegarán en el mural.

- Otro grupo hará lo mismo con los medios de transporte acuático.

- El cuarto grupo lo hará con los medios de transporte aéreo.

4 Nuestras canciones

El maestro canta las canciones que se adjuntan y otras canciones que conozca y que se refieran a medios de transporte. En veces sucesivas los niños cantan con el maestro hasta aprender la canción.

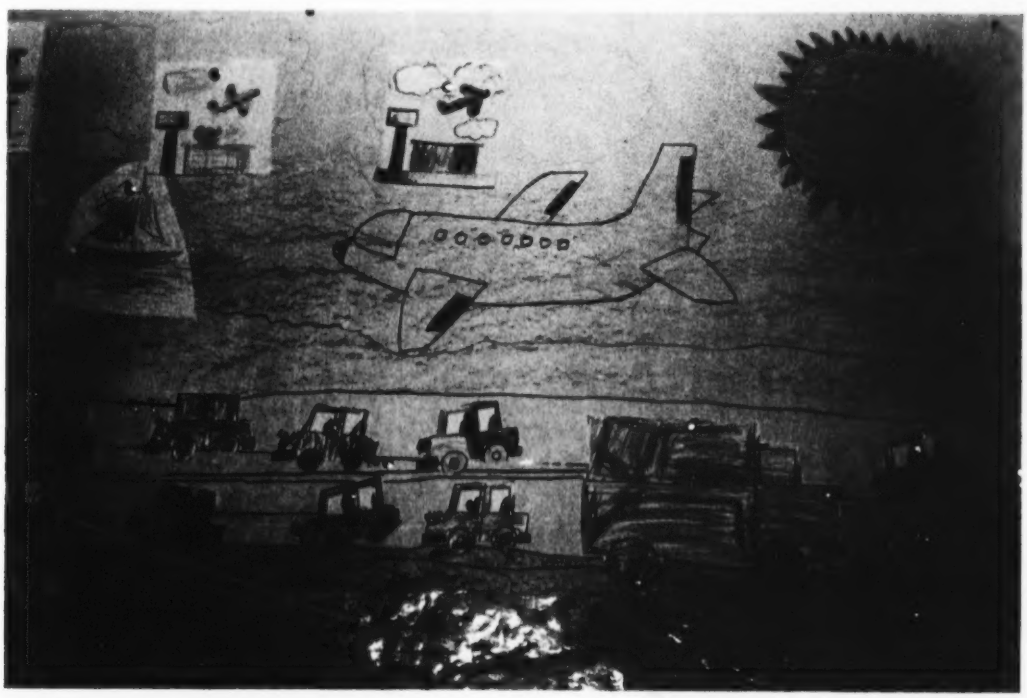
Cuando ya la saben la cantan en grupo. La actividad es más atractiva si se dramatiza con gestos adecuados.

Un cocherito Leré

Había una vez un barquito chiquitito

Había una vez
un barquito chiquitito,
que no podía,
que no podía,
que no podía,
navegar [*]

[*] ya remar,
ni pescar,
pasear,
etc.



Mural realizado en la escuela El Rincón. Culver City.

BEST COPY AVAILABLE

2 El telégrafo

Begoña Aguado

La telegrafía

La telegrafía consiste en enviar mensajes a distancia por medio de un sistema físico: el telégrafo. El mensaje se envía en forma codificada utilizando el llamado **Código Morse**, que se lee en forma de líneas y puntos cuyas combinaciones configuran las letras y los números.
Para la emisión del **mensaje** en Morse, el telégrafo utiliza un circuito eléctrico que por medio de un interruptor envía las señales de puntos y rayas. El inventor fue Samuel Morse (1837) que no sólo ideó y perfeccionó los transmisores y receptores electromagnéticos, sino también el código que lleva su nombre y que se utiliza en el mundo entero.

Grado:

4º a 6º

Objetivos:

- Estudiar el Código Morse.
- Construir un telégrafo.
- Enviar y recibir mensajes en Código Morse.

Destrezas:

- Seguimiento de instrucciones.
- Lectura y escritura.
- Construcción de un circuito eléctrico.
- Comprensión y aplicación de códigos.

Organización:

- Gran grupo para la explicación general del Código Morse.
- Grupos de dos personas para la construcción del circuito.
- Grupos de cuatro para la recepción y envío de mensajes.

Duración:

- 5 sesiones de unos 40 minutos.
- Una vez construido el receptor-emisor, éste se puede utilizar cuantas veces se quiera a lo largo del curso.

Materiales:

- Una tarjeta del código internacional Morse para cada alumno (**Ficha 1**).
- Una linterna.
- **Ficha 2**.

Para cada circuito:

- 1 batería de 1,5 voltios.
- 1 bombilla de decoración navideña con unos 4 cm de cable a cada lado.
- 40 cm de cable telefónico.
- 4 clavijas encuadernadoras de doble lengüeta de unos 4 cm de largo.
- Un cartón de 14x22 cm con 4 agujeros situados como en las ilustraciones de la página 7.
- Tijeras, bandas elásticas, cinta adhesiva.

Para unir los circuitos entre sí:

- 2 metros de cable telefónico.

Actividades:

1 Introducción al telégrafo y al Código Morse.

El maestro explicará la historia y funcionamiento básico del telégrafo, así como el lenguaje que utiliza. A continuación distribuirá la **Ficha 1**. Se realizarán dos prácticas sencillas:

121

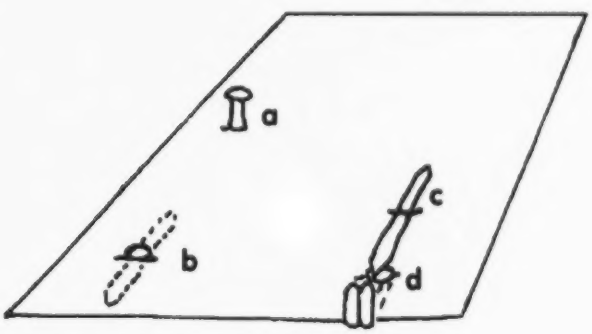
- Los alumnos escriben un breve mensaje (hola/ pizarra/...), después se lo cambian con sus compañeros de mesa y lo descifran con ayuda de la **Ficha 1**.

- El maestro, con una linterna, envía un mensaje a toda la clase. Los alumnos escriben los puntos y las rayas en su cuadernos y después tratan de descifrarlo.

2 Construcción del circuito eléctrico:

Esta actividad se realizará con el conjunto de la clase. El maestro irá explicando paso a paso el proceso de construcción del circuito mientras lo hace.

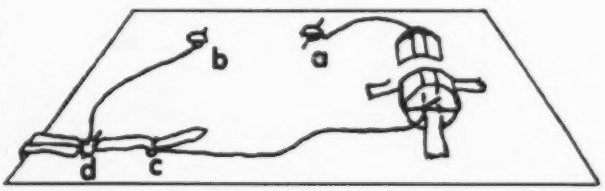
1 Meter las clavijas encuadernadoras de doble lengüeta en el cartón de la siguiente manera: **a** y **b** con las lengüetas abiertas hacia abajo, **c** con las lengüetas abiertas hacia arriba y **d** con las lengüetas hacia abajo pero con las puntas asomando por el extremo inferior del cartón.



2 Cortar tres trozos de cable telefónico, uno de unos 10 cm y dos de 15 cm de largo, utilizando la tijera quitar 1 cm de cubierta plástica a cada lado de los tres trozos de cable y dejarlo desnudo.

3 Enrollar un extremo del cable de 10 cm en torno a la clavija **a** (aquí hay que advertir que para que la electricidad se transmita, el cable desnudo tiene que estar en contacto directo con el metal de la clavija). Siguiendo el mismo procedimiento utilizar uno de los cables de 15 cm para unir las clavijas **b** y **d**. Enrollar un extremo del segundo cable de 15 cm en torno a la clavija **c**.

4 Colocar la batería en la posición indicada en la **Ficha 2**. Conectar el extremo libre del cable de 10 cm que sale de **a** al polo positivo de la batería y el extremo libre del cable de 15 cm que sale de **c** al polo negativo de la batería. Sujetar los extremos de los cables a la batería con ayuda de una banda elástica y todo el conjunto al cartón con ayuda de la cinta adhesiva.



5 Preparar la bombilla navideña, con ayuda de la tijera quitar 1 cm de la cubierta plástica del cable a cada lado. Enrollar uno de los extremos en torno a la clavija **a** y el otro en torno a la clavija **b**.

6 Comprobar el funcionamiento del circuito. Tocar la clavija **d** con la lengüeta más próxima de la clavija **c**, que actuará de interruptor del circuito.

3 Práctica de envío y recepción de mensajes.

- Pedir a cada alumno que envíe un mensaje a cada compañero/a, utilizando el código Morse. Los puntos y líneas son sustituidos ahora por la iluminación corta y larga de la bombilla navideña que se enciende al presionar el interruptor.

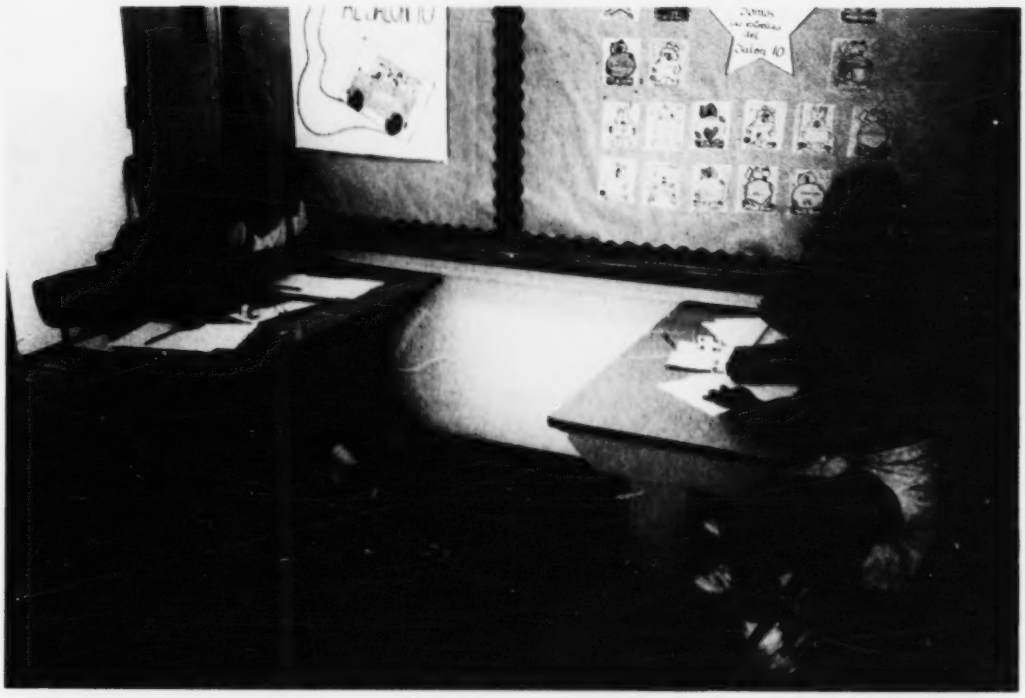
4 Conectar dos circuitos entre sí:

1 Cortar dos trozos de cable telefónico de 1 metro cada uno, con la ayuda de la tijera quitar 1 cm de la cubierta plástica de cada extremo.

2 Enrollar un extremo del cable de 1 metro a la clavija **a** de uno de los circuitos y el otro extremo a la clavija **a** del otro circuito. Usar el otro cable para unir la clavija **b** del primer circuito a la clavija **b** del segundo circuito.

3 Comprobar que las bombillas de los dos circuitos se encienden simultáneamente al pulsar cualquiera de los interruptores.

5 Enviar y transmitir mensajes utilizando el receptor-emisor.



Nota: La autora expresa su agradecimiento a T. Fisher y C. Cherniack por su colaboración en el desarrollo de esta actividad.

BEST COPY AVAILABLE

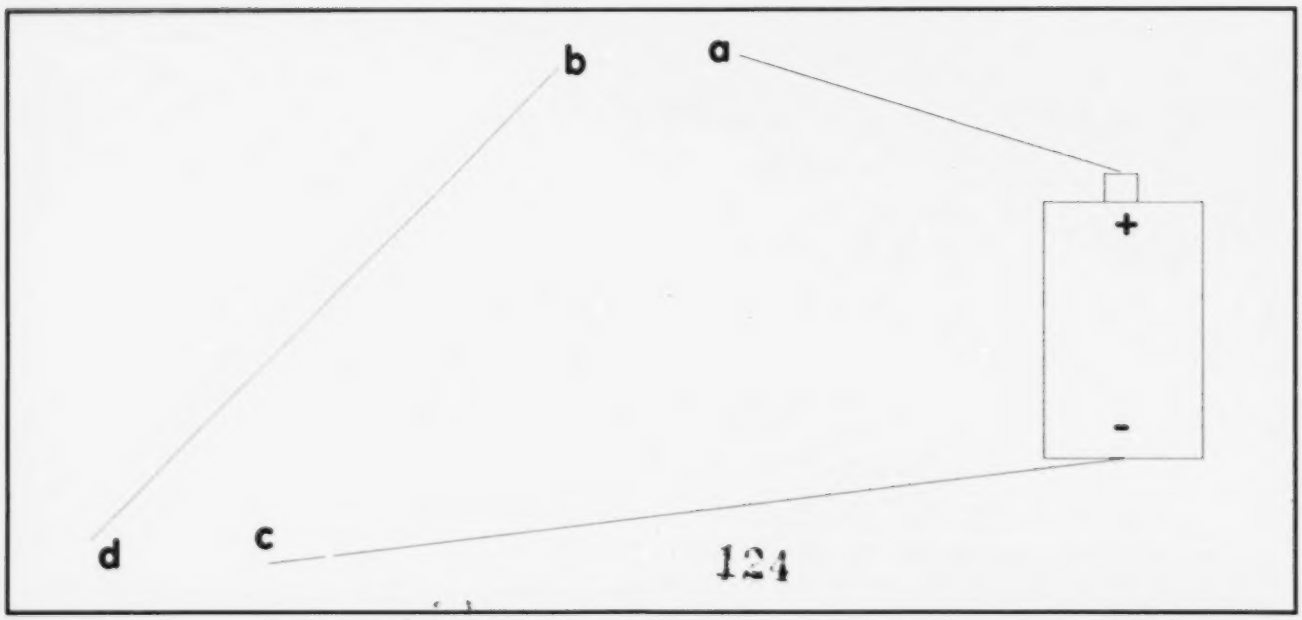
Ficha 1

CODIGO INTERNACIONAL MORSE

Alfabeto		Números	Puntuación y otros signos
A .-	N -.	1 .- - - -	Punto .-.-.-
B -...	O - - -	2 ..- - -	SOS ...- - - ...
C -.-.	P .- -.	3 ...- -	Fin del mensaje .-.-.
D -..	Q - -.-	4 ....-	Principio -.-
E .	R .-.	5	Comprendido .-.
F ..-.	S ...	6 -....	Signo interrogación ..-..
G - -.	T -	7 - -...	Error .....
H	U ..-	8 - - -..	
I ..	V ...	9 - - - -.	
J .- - -	W .- -	0 - - - - -	
K -.-	X -..-		
L .-..	Y -.- -		
M - -	Z - -..		

Ficha 2

ESQUEMA DE UN CIRCUITO



3 La rueda

José Ramón Montero

Antón el burrito cansado

Antón era el burrito de un leñador. Todas las mañanas iban al monte a por leña y Antón volvía cargado con un enorme fardo sobre sus lomos. Su amo le cargaba más y más cada día, así que Antón se estaba quedando muy débil y flaco. Un día se encontró a Benito, un amigo de la infancia. Benito estaba fuerte y saludable. Estuvieron rebuznando durante un rato y Benito le explicó que se sentía así de bien desde que su amo se había comprado un carro. Antón se quedó muy impresionado. Un día de mercado, Antón vio a un vendedor de carros y, como quien no quiere la cosa, hacia allí se dirigió y se quedó parado delante como una estatua. El vendedor explicaba las ventajas de comprar un carro a la vez que el amo intentaba mover al borrico. Tantas veces escuchó el leñador las maravillas de los carros, mientras intentaba mover al testarudo de Antón, que al final decidió comprarse uno, para gran satisfacción del borrico. Desde entonces, Antón ya nunca está cansado y ahora puede llevar muchos más haces de leña que antes, para gran satisfacción de su amo.

Grado:

Kinder

Objetivos:

- Desarrollar la coordinación visomanual.
- Reforzar el conocimiento de las formas geométricas.

Destrezas:

- Psicomotricidad fina (pulgar - índice).
- Trazar, lanzar, rodar, colorear, comparar.

Organización:

- Gran grupo, individual y pequeños grupos.

Materiales:

- Tapas de botellas.
- Ruedas de juguetes.
- Manipulativos en general.
- **Ficha 1**.

Duración:

- 1 día.

Actividades:

1 Ventajas de la rueda

El maestro explicará a los niños por qué la rueda ha sido uno de los grandes descubrimientos de la humanidad.
Se contará el cuento **Antón el burrito cansado**.

Al final se hará que algún niño empuje una caja cargada de bloques y luego esta misma caja se pondrá sobre un carrito y el mismo niño la empujará y explicará cual es la diferencia.

2 Deslizar objetos

Agrupados los niños de dos en dos y sentados (uno enfrente del otro) en el suelo con las piernas abiertas deslizarán de uno a otro diferentes objetos como una pelota, un cubo, una tapa de botella, etc. De esta forma cada niño observará qué objeto se ha desplazado mejor.

3 Juego de carreras

En el patio y en grupos de 4 se harán carreras de ruedas de juguete colocando éstas de dos formas diferentes: en posición horizontal y vertical.

Las ruedas serán impulsadas con dos dedos, normalmente se hace con el índice y el pulgar, en nuestro caso se utilizará un dedo diferente en cada tirada. Con esta práctica se ejercita la psicomotricidad fina.

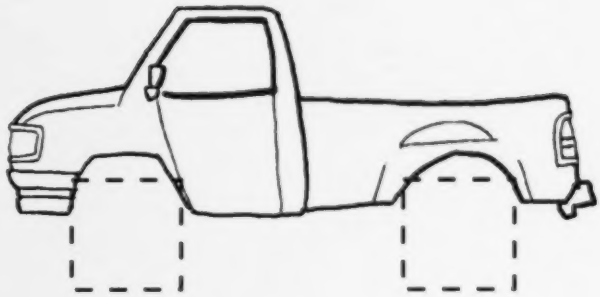
Al final, en gran grupo, se comenta la diferencia.

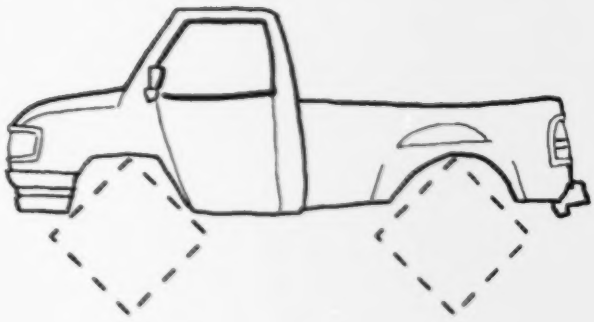
4 ¿Qué coches correrán más?

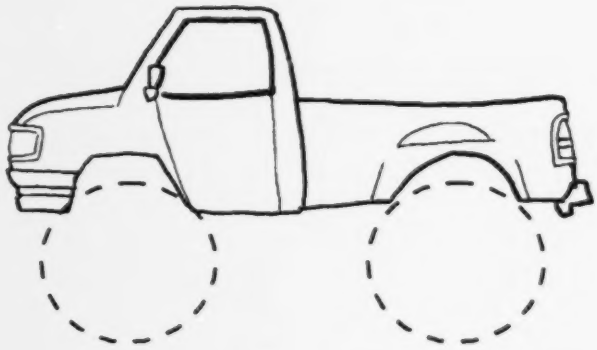
Cada niño recibe una copia de la **Ficha 1**. Trazará las formas de las ruedas de las camionetas (aparecen con trazo discontinuo en los dibujos) y las coloreará. Se le pedirá a los niños que pinten de un color determinado las que más corren.

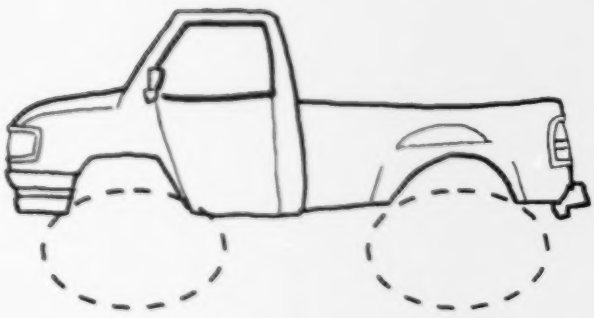
Ficha 1

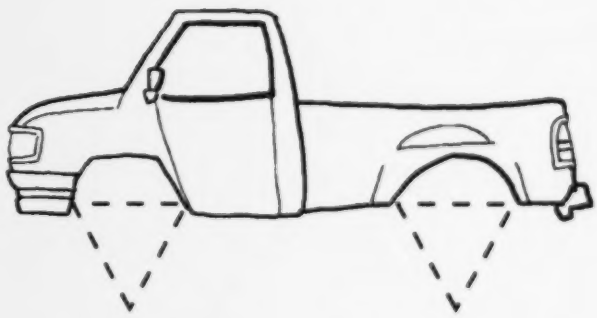
Traza las ruedas de los coches, después coloréalos.











Para conocer

1 Comunicándonos con pictogramas

Carmen López

Grados:

2º y 3º

Objetivos:

- Reconocer símbolos como medio de comunicación.
- Identificar mensajes pictóricos.
- Desarrollar la imaginación artística.

Destrezas:

- Asociación y relación.
- Descripción de pictogramas
- Expresión artística.

Organización:

- Todo el grupo para la presentación de la actividad.
- Trabajo individual para el resto de las actividades.

Materiales:

- **Ficha 1**.
- Tijeras, pegamento, lápiz y colores.

Actividades:

1 ¿Qué es un pictograma?

El maestro explicará a toda la clase que los pictogramas son representaciones de ideas por medio de figuras o símbolos. Con los pictogramas se trata de emitir un mensaje que sea rápidamente entendido y sin necesidad de palabras.

2 Lo que dicen los dibujos

El maestro hará una transparencia de la **Ficha 1** y por medio del retroproyector presentará a toda la clase los distintos pictogramas.

El maestro recogerá ideas, que deberán de expresar en oraciones, sobre lo que cada alumno cree que dicen los dibujos.

3 La información correcta

Cada alumno recibe una copia de la **Ficha 1** en la que deberá relacionar el pictograma con la oración que indica lo que significa el dibujo. A continuación recortará y pegará la oración en el lugar correspondiente.

4 Creamos pictogramas

- El maestro entregará a cada alumno una hoja de papel blanco para dibujar y pedirá que cada estudiante dibuje un pictograma de cada una de las reglas de la clase o de los lugares de juego. Una vez finalizada esta tarea, se exponen los distintos dibujos y se someten a votación para elegir el mejor pictograma. El maestro puede sustituir la reglas escritas de la clase por los pictogramas.

- Como tarea complementaria el maestro puede decir una frase y los alumnos dibujarán un pictograma que la represente (ej: rincón de videojuegos, helados gigantes, área donde se puede correr y gritar...)

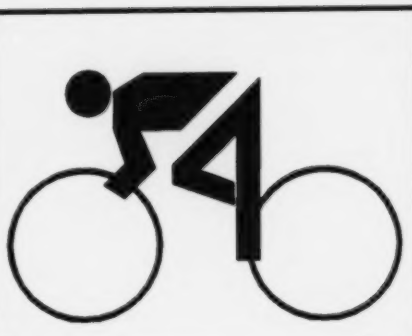
5 Pictogramas en tu barrio

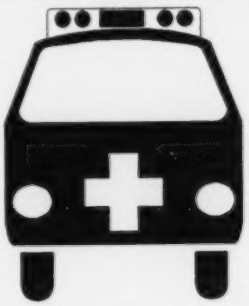
- Como tarea de casa, el maestro pedirá a los alumnos que observen el entorno de su barrio y que se fijen en qué pictogramas pueden encontrar y lo que significa cada uno (ej: las señales de tráfico).

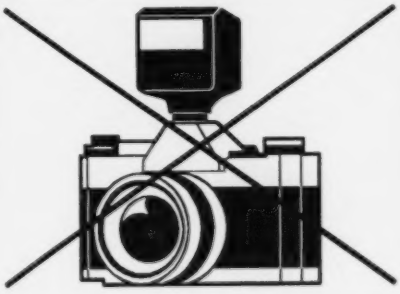
- Cada alumno contará al resto de la clase sus observaciones sobre los pictogramas del barrio.

127

Ficha 1







Prohibido hacer fotografías	Puerto deportivo	Aeropuerto
Peligro, veneno	Ciclismo	Prohibido encender fuego
Prohibido fumar	Ambulancia	Restaurante

2 La calle es de todos

Purificación Valer

El tráfico en nuestras ciudades

Cada día hay más tráfico en nuestras carreteras. Cada día es más peligroso circular por la ciudad. Pero si todos seguimos las mismas normas de seguridad vial y respetamos las señales todo resultará más fácil. Las señales que nos prohiben hacer cosas suelen llevar el color rojo de peligro. Otras señales nos aconsejan y suelen ser de color azul. Es a las rojas a las que debemos prestar más atención. Los peatones deben tener mucho cuidado en las carreteras. Cuando vayan por la carretera caminando, siempre lo deben hacer por su izquierda. Si además es de noche deben llevar algo para que se les vea mejor, como por ejemplo una linterna o ropa de colores brillantes.

Grado:

Kinder a 3°

Objetivos:

- Perfilar y modelar un buen comportamiento vial.
- Conocer las normas básicas de seguridad vial.
- Aprender a observar y prestar atención al mundo que nos rodea.

Destrezas:

- Discriminación y conocimiento de las señales de tráfico más útiles y necesarias para su edad.
- Asociación de la señal con lo que significa.
- Aplicación de conceptos a situaciones "reales".

Materiales:

- Lápiz, papel, tijeras, pegamento, papel de cartulina negro, rojo, anaranjado y verde. Colores.
- Palillos de dientes y plastilina.
- **Fichas 1 y 2**.

Procedimiento:

El maestro hará una pequeña introducción al tema. Se presentará como algo que nos interesa a todos y que nos facilitará la vida en sociedad.

Actividades:

1 Normas de seguridad vial

Se comenta con los alumnos las normas de seguridad vial que se enumeran más abajo. Después se escriben en un cartel que quedará en el salón.

Normas:

1. Subir y bajar cuando el autobús está totalmente parado.
2. Sentarse y dejar libre el pasillo.
3. No sacar ni la cabeza ni los brazos por la ventanilla.
4. No molestar nunca al conductor.
5. Ceder el asiento a las personas mayores o con problemas físicos.
6. No comer ni beber en el autobús.
7. No comenzar a cruzar cuando un semáforo está en ámbar.
8. Cruzar siempre por el paso de peatones.
9. Mirar a ambos lados de la calle antes de cruzar.
10. Caminar por las aceras.

Vocabulario útil:

Peatón; vehículos; paso de peatones; paso de cebra; acera; calzada; semáforo; ámbar.

2 Recitamos el poema "El semáforo gracioso".

a. Recitar el poema con los estudiantes hasta que lo aprendan de memoria. Cuando lo hayan aprendido se dividirá la clase en pequeños grupos. Los alumnos recitarán el poema a sus compañeros de grupo.

b. Por último el maestro pedirá voluntarios para que reciten el poema al resto de la clase.

Poema:

EL SEMAFORO GRACIOSO

Soy un semáforo gracioso
y tengo un trabajo precioso.

Abro y cierro mis tres
ojos de colores
y con eso mando
a todos los peatones.

¡Alto! si mi ojo rojo abro.
¡Precaución! si el ámbar te enseño.
¡Apresúrate! si el verde tu ves.
¡Adelante! si el verde te dejo ver.

P. Valer

3 ¿Qué falta aquí?

- Se repartirán copias del poema donde faltan partes del texto (**Ficha 1**).
- Los alumnos deberán rellenar los huecos con las palabras que faltan.
- Después de corregir el ejercicio en la pizarra se leerá el poema.

4 Confeccionamos un semáforo

- Cada alumno tomará una cartulina de color negro y cortará dos rectángulos iguales.
- En uno de los rectángulos recortará tres círculos del mismo tamaño uno encima del otro. Después, utilizando la cartulina de colores rojo, anaranjado y verde, cortará tres círculos un poco mayores que los de la cartulina negra.
- Pegará los círculos de colores por la parte trasera del rectángulo que lleva los círculos recortados.
- Una vez colocado un lapicero o un trozo de madera en la base del rectángulo, pegará las dos cartulinas.

5 Busca su pareja.

a. Cada palabra de la primera columna tiene su compañera en la segunda (ver **Ficha 1**).

Solución:

Peatón-niño
Bicicleta- ciclista
Alerta-semáforo en ámbar
Calzada-carretera
Cruce ahora-semáforo en verde
Alto-semáforo en rojo.

b. En una hoja de papel el alumno escribirá tres frases utilizando varias de las palabras del ejercicio anterior.

6 Fíjate bien

El maestro entregará a los alumnos la **Ficha 2**. Estos realizarán las actividades que aparecen en las instrucciones.

7 Señales de tráfico

Los alumnos colorearán las señales de la **Ficha 3** y explicarán su significado.

Solución:

- Situación de un paso de peatones.
- Dirección prohibida
- Camino obligatorio para peatones.
- Cerca hay una escuela.
- Semáforo en rojo. No pasar.
- ¡Adelante! Semáforo en verde.

8 Confección de una maqueta de carretera

- En un trozo de cartón los alumnos dibujarán una carretera de doble dirección. Cada estudiante decidirá qué es lo que quiere en su maqueta: plazas, pasos de peatones, semáforos...
- Recortarán las señales de la actividad anterior, las pegarán en palillos de dientes y les harán una base con plastilina.
- Colocarán sus señales en un lugar apropiado de la maqueta. También se podrán dibujar vehículos o personas que luego situarán adecuadamente en la maqueta.

9 ¿Cómo vas a la escuela?

Se entregará a los alumnos la **Ficha 4** para que contesten las preguntas.

Luego se comentarán los resultados de la clase.

10 La gráfica

Para mostrar visualmente los resultados de la encuesta, haremos todos juntos una gráfica de barras. Colgaremos en la pizarra un trozo grande de papel mural con la gráfica ya preparada. La pregunta será la siguiente: **¿Cómo vienes a la escuela?** (en autobús, en automóvil, en bicicleta o andando).

Cada estudiante hará un pequeño dibujo de cómo va a la escuela. Después lo recortará y pegará en la casilla correspondiente del mural.

Los estudiantes pueden acabar la actividad copiando la gráfica de la pizarra en una hoja de papel.

Nota: Para los más pequeños la AAA ofrece gratuitamente un librito para colorear titulado Los animales también respetan las normas de seguridad, que puede sernos de utilidad.

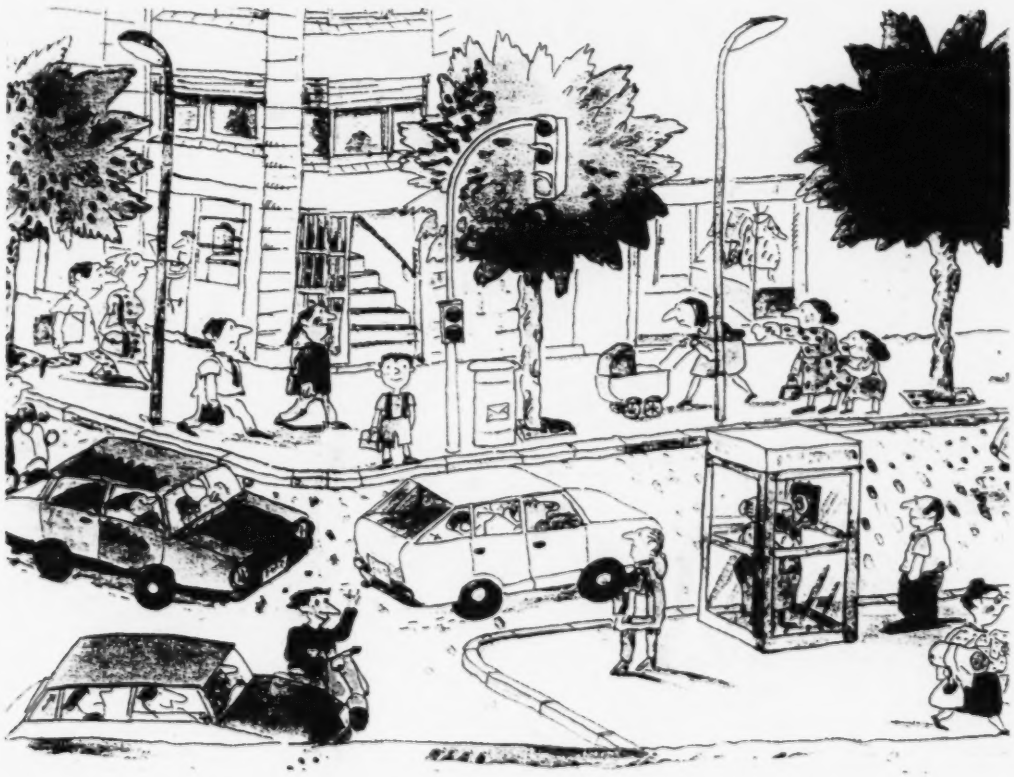


Ilustración de R. Capdevilla, **Cambios y distancias**, Ed. Destino, 1988. Reproducido con autorización.

Ficha 1

1. Rellena los huecos.

EL SEMAFORO GRACIOSO

Soy un ..... gracioso

y tengo un trabajo .....

Abro y cierro mis .....

ojos de .....

y con eso mando

a todos los .....

..... si mi ojo rojo abro.

..... si el ámbar te enseño.

..... si el verde tú ves.

..... si el verde te dejo ver.

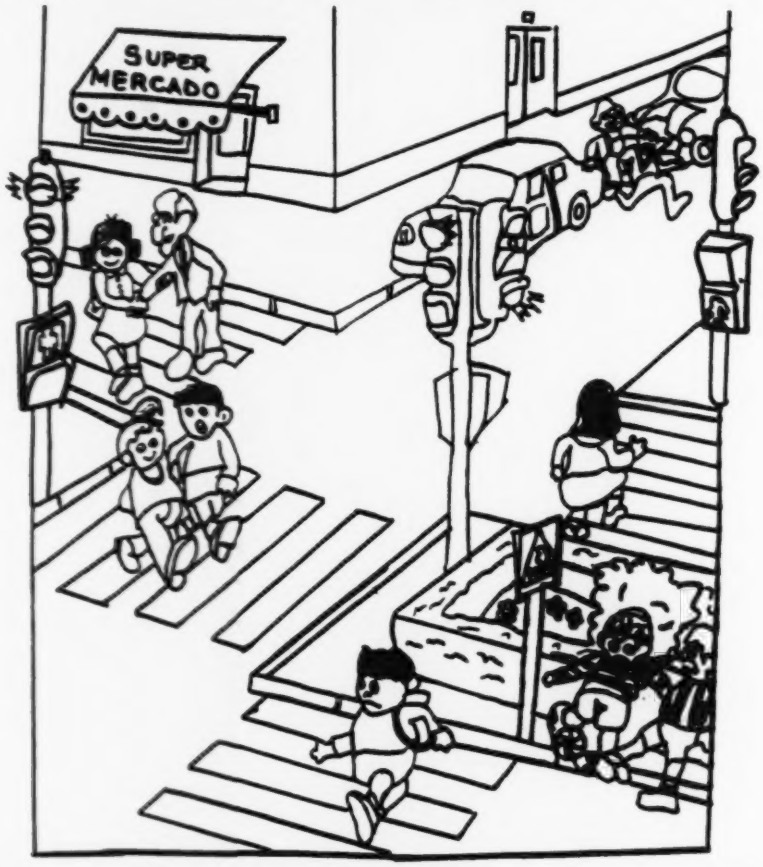
P. VALER.

2. Cada palabra de la primera columna tiene su compañera en la segunda columna. Busca la más adecuada y únelas con una línea.

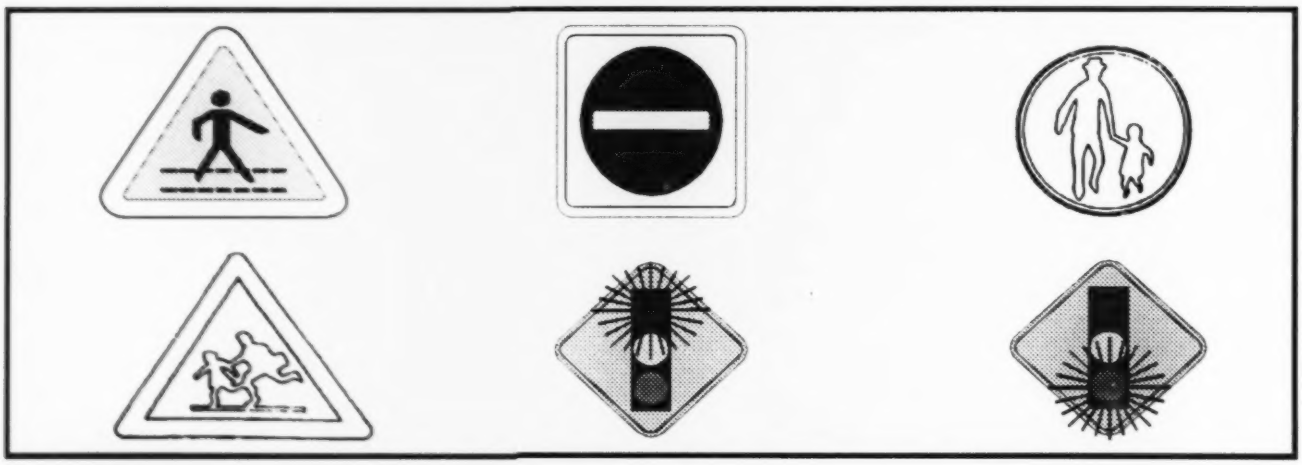
Peatón	Semáforo en rojo
Bicicleta	Carretera
¡Alerta!	Niño
Calzada	Ciclista
Cruce ahora	Semáforo en ámbar
¡Alto!	Semáforo en verde

Ficha 2

1. **Rodea con un círculo azul los peatones que circulan correctamente y haz una cruz roja sobre los que lo hacen incorrectamente. Después escribe en una hoja de papel lo que deberían hacer los niños que no cumplen con las normas.**



2. **Colorea las señales y explica a tus compañeros o escribe en una hoja su significado.**



Ficha 3

Explica cómo vas de tu casa a la escuela. ¿Vas andando?. ¿Vas en autobús?. ¿Quién te acompaña?.

Cuando vas andando:

¿Por que calle vas? _____

¿Cuánto tiempo tardas? _____

¿Quién te acompaña? _____

¿Hay guardias en los cruces? _____

Hay semáforos? _____ ¿Cuántos? _____

¿Hay pasos de cebra? _____ ¿Cuántos? _____

Cuando vas en autobús:

Para subir y bajar, ¿esperas a que esté parado?_____

¿Te sientas en cuanto subes al autobús? _____

¿De qué color es el autobús? _____

¿Cuántos asientos hay? _____

Cuando vas en automóvil:

¿Quién conduce? _____

¿Van más niños contigo? _____

¿Dónde te sientas delante o atrás? _____

Para jugar

1 Los mensajes codificados

Carmen López

Grado:

2° a 4°

Objetivos:

- Reconocer y utilizar códigos de comunicación distintos de los habituales.
- Utilizar las palabras con un sentido lúdico.
- Desarrollar el razonamiento lógico.
- Desarrollar la percepción visual.

Destrezas:

- Razonamiento lógico.
- Percepción visual.
- Comprensión y expresión de un código escrito no habitual.
- Utilización de las palabras con un sentido lúdico.

Organización:

- Toda la clase para la explicación de conceptos.
- Individual y grupos para los juegos.

Actividades:

1 Presentación de los distintos códigos:

El maestro presentará a los alumnos los distintos códigos que aparecen en el artículo. Se sugiere que el maestro los copie en un gran cartel que servirá de referencia y que explique cómo se descifra cada uno.

2 Elige el código que más te guste

Se divide la clase en cinco grupos. El maestro asignará a cada grupo un código sobre el que trabajará y elaborará un mensaje. El portavoz del grupo explicará al resto de la clase su código y la forma en la que lo utilizará. Cada grupo enviará un mensaje al resto de la clase para que intenten descifrarlo.

3 El mensaje secreto

Cada alumno deberá enviar de forma secreta un mensaje codificado a un compañero de la clase, de forma que todos reciban al menos uno. El mensaje secreto deberá ir firmado en clave. El alumno que reciba el mensaje debe descifrarlo, leerlo en público y decir quién cree que se lo envió.

Solución a los mensajes:

1. Me gusta colorear.
2. Es muy fácil de descifrar.
3. Esto es divertido.
4. Mañana no hay tarea.
5. Lo pasamos bien.
6. Vuelve a jugar.
7. Fin del mensaje.

Códigos

1 Código de números

Cada letra, siguiendo el orden alfabético, se debe sustituir por un número en orden creciente, de forma que:

A=1, B=2, C=3, D=4, E=5, etc.

Mensaje: 13 5 7 22 20 21 1 3 16 12 16 19 5 1 19

2 Rotura de palabras al azar

Este tipo de código consiste en separar las palabras en lugares que no son los habituales, de forma que la frase "me llamo Carmen" podría aparecer: mell amoc arm en. El que recibe el mensaje debe conocer cual es la unión lógica de sílabas.

Mensaje: E SMU YFAC ILDE DE SCIFR AR

3 Código de Gianbattista

Este código, inventado por Gianbattista della Porta (italiano del siglo XVI), consiste en que cada letra viene representada por la casilla donde se encuentra la letra, según el esquema:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	Ñ
O	P	Q

R	S	T
U	V	W
X	Y	Z

de forma que la A sería ,B ,C ,D ... Y ,Z

Mensaje:

4 Código de avance de lugar

En este código cada letra del mensaje se sustituirá por la que ocupa dos lugares a la derecha en el orden alfabético de forma que:

A B C D E F G H ... X Y Z
C D E F G H I J ... Z A B

Mensaje: ÑCPCOC OQ JCA VCTGC

5 Código de empalizada

Las letras del mensaje se van colocando de forma que siguen una línea en zig zag:

E G N C S D D E E T
T N O E E I A D V R E

El mensaje quedaría: EGNCSDDEET TNOEEIADVRE

Mensaje: OAAOBE LPSMSIN

6 Código del ángulo

Cada letra se sustituye por un ángulo recto que va cambiando de posición con un número del 1 al 7 en el centro.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5

M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3

X	Y	Z
4	5	6

Mensaje: 2 1 5 5 2 5 1 3 1 7 1 5

7 Código de números y puntos

Cada letra del alfabeto se sustituye por un número del 0 al 9 para las diez primeras letras. Las diez siguientes se sustituyen por un número de nuevo del 0 al 9 precedido de un punto y las letras restantes por el número del 0 al 9 precedido de dos puntos.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	.0	.1

M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
.2	.3	.4	.5	.6	.7	.8	.9	:0	:1	:2	:3

X	Y	Z
:4	:5	:6

137

Mensaje: 58.3 34.1 .24.3.9094

2 Jugando con el sonido

Elena Marqueta-Ruiz

Grado:

3º y 4º

Objetivos:

- Analizar las características del sonido.
- Descubrir cómo el sonido viaja a través de distintos medios.
- Familiarizarse con el proceso de observación y de experimentación.

Destrezas:

- Observación, análisis e interpretación de datos.
- Comprobación de la teoría por medio de una actividad práctica.

Organización:

- Trabajo en parejas o en grupos pequeños.

Materiales:

- Se especifican en cada actividad.

Actividades:

1 Construye un teléfono

Materiales:

Para el teléfono: 2 vasos de plástico, 5 metros de hilo de nylon o hilo de pescar, tijeras y clips.

Para las actividades de seguimiento: hilo dental, cable fino, cuerdas de guitarra, lana, cuerda, vasos de papel, botes de conserva, cajas de leche.

Desarrollo de la actividad:

Los alumnos, en parejas, construirán un teléfono siguiendo las instrucciones del profesor. Una vez finalizado, utilizarán el aparato para mandar mensajes y anotarán en su cuaderno sus observaciones sobre la experiencia.

Después realizarán la **Ficha 1**, para lo cual el profesor habrá pedido anticipadamente a los alumnos que lleven a clase los materiales que se indican en la citada ficha.

Instrucciones para la construcción del teléfono:

1. Con una aguja se perforará un agujero en la parte de abajo de cada vaso.
2. Insertar un extremo del hilo por la base de uno de los vasos y atar el hilo a un clip, de manera que el hilo no se salga.
3. Repetir la misma actividad con el segundo vaso al otro extremo del hilo.
4. Para usar el teléfono dos alumnos se colocarán uno frente al otro, manteniendo en todo momento el hilo tenso. Mientras uno habla por uno de los extremos, el segundo escuchará por el otro.

2 El estetoscopio

Materiales:

2 embudos y un trozo de tubo flexible de 1 metro de largo, del mismo grosor que el embudo.

Desarrollo de la actividad:

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor para la construcción y uso del estetoscopio.

Instrucciones para la actividad:

1. Insertar el lado estrecho de los dos embudos en ambos lados del tubo.
2. La experiencia consiste en situar uno de los extremos del aparato sobre el corazón de un alumno mientras el otro escucha a través del segundo embudo colocado en el oído.
3. Los alumnos pueden utilizar el estetoscopio a modo de teléfono para así comparar las cualidades de ambos.

Información útil: Se sugiere comentar con el grupo esta información antes de comenzar las actividades.

¿Sabías que...?

- El **sonido** se transmite a través de un medio que puede ser líquido, sólido o gaseoso.
- Las **vibraciones** que produce el sonido son captadas por el oído e interpretadas por el cerebro.
- El **teléfono** es un aparato que transmite el sonido a distancia por medio de hilos conductores.
- El inventor del teléfono fue **Graham Bell**. Nació en Escocia pero vivió en Boston, donde fundó una escuela para sordomudos. En 1876, Graham Bell inventó el teléfono cuando experimentaba un instrumento de su invención para hacer oír a los sordomudos.

Ficha 1

Experimenta lo siguiente:

1 Diferentes materiales para el teléfono

Sonido	Bueno	Regular	Malo
Botes de conserva			
Cajas de leche			
Vasos de papel			

¿Cuál es el que mejor suena? _____

2 Diferentes clases de hilo

Hilo	Bueno	Regular	Malo
Lana			
Hilo dental			
Cuerda guitarra			
Cable fino			

¿Cuál es el mejor conductor? _____

3 Diferente longitud de hilo

Longitud	Bueno	Regular	Malo
1 metro			
2 metros			
3 metros			

La mejor longitud es _____

4 Diferente tensión del hilo

Tensión	Bueno	Regular	Malo
Hilo tenso			
Hilo no tenso			

El mejor es _____

5 Escribe en tu cuaderno un párrafo sobre lo que has averiguado.

Para leer

1 Una historia de astronautas

Carmen Velasco

Grados:

5° y 6°

Objetivos:

- Desarrollar la comprensión y expresión escritas.
- Enriquecer el vocabulario.
- Desarrollar la expresión oral.
- Identificar países y algunas de sus características.

Destrezas:

- Comprensión lectora.
- Expresión oral.
- Expresión escrita.
- Localización de países en un mapa.

Materiales:

- Un mapa del mundo.
- **Fichas 1 y 2**.

Organización:

- Trabajo con todo el grupo, individual y en grupos reducidos.

Actividades:

1 Información sobre los países

El maestro leerá en voz alta el texto. A continuación pedirá a los alumnos que enumeren los países de los que provienen los tres cosmonautas, escribirá las respuestas en la pizarra y pedirá que los localicen en un mapa del mundo.

Después dividirá a la clase en grupos de tres, entregará a cada alumno una copia de la **Ficha 1**. Cada grupo tendrá que buscar información sobre los tres países que aparecen en el texto, si es necesario con ayuda de una enciclopedia. Una vez completadas las fichas, se pondrá en común la información obtenida.

2 Lectura del texto

El maestro entregará a cada alumno una copia del texto junto con la **Ficha 2**. Estos lo leerán en silencio, anotando las palabras cuyo significado desconozcan. El conjunto de la clase tratará de deducir el sentido de estas palabras por el contexto. A continuación pasarán a completar la **Ficha 2**. Para ello se agruparán en parejas con el fin de definir y comentar el vocabulario. La redacción del **Diario de a bordo** y el dibujo se realizará individualmente.

3 Creación y puesta en escena de diálogos

El maestro dividirá a la clase en grupos de cuatro. Cada grupo preparará un diálogo en el que expresará lo que ocurre en la superficie lunar.

Opcional: Los diálogos se pueden representar mediante teatro de máscaras, títeres, etc. Los alumnos se encargarán de preparar los decorados, máscaras, títeres y demás elementos que se consideren necesarios para la representación.

VIAJE A LA LUNA

Hace ya un puñado de años los hombres que estaban en la Tierra querían llegar a la Luna, así que pusieron todo su empeño para desarrollar vehículos en los que pudieran llevar a cabo el viaje.

Primero lanzaron satélites que daban vueltas alrededor de la Tierra y luego volvían a bajar. Luego lanzaron cohetes que también daban vueltas alrededor de la Tierra, pero se escapaban de la atracción terrestre y se perdían en el espacio.

Al principio en los cohetes pusieron perros, pero éstos no podían hablar y por lo tanto no podían comunicar lo que habían visto. Por fin encontraron hombres valientes que quisieron ser cosmonautas.

Una mañana salieron de la Tierra, desde tres puntos diferentes, tres cohetes. En el primero iba una española, en el segundo un ruso y en el tercero un chino. Los tres querían ser el primero en llegar a la Luna. Ninguno se entendía con los otros, hablaban lenguas distintas y se creían diferentes.

Los tres cosmonautas llegaron a la Luna casi a la vez. Bajaron de sus astronaves... y hallaron un paisaje maravilloso e inquietante. Los cosmonautas miraban los gigantescos cráteres y los mares de lava que cubrían la superficie lunar, luego se miraban el uno al otro con recelo, pero permanecían separados. Llegó la noche, la Tierra brillaba en el cielo y un extraño silencio los envolvía. Los tres se sentían tristes y perdidos; la española suspiró y llamó a su madre. Dijo: "Mamá..." y el ruso: "Mamuska" y el chino: "Ma-Ma". Entonces se dieron cuenta de que estaban diciendo lo mismo y tenían los mismos sentimientos. Se acercaron sonrientes y se dispusieron a saludarse. La española tendió la mano, el chino hizo una inclinación y el ruso, rompiendo el hielo, abrazó y besó en las mejillas a sus nuevos compañeros. Los tres estallaron en carcajadas... También en el saludo eran diferentes. Esperando la mañana, empezaron a conocerse y a comunicarse.

Al fin llegó la mañana. Hacía mucho frío. Decidieron compartir uno de sus vehículos lunares y comenzar a explorar los alrededores. A los pocos minutos un ser extraño apareció. Los miró y comenzó a mover sus dos antenas, su trompa y sus seis brazos a la vez que emitía un sonido desconocido. Los terrestres, creyendo que era un grito de guerra, se dispusieron a atacarlo con sus desintegradores atómicos. Los tres comprendieron que eran seres humanos, aunque hablasen lenguajes diferentes, pero el otro no, era demasiado feo y sus rasgos demasiado distintos a los terrestres.

En aquel momento un pajarito lunático se cayó al suelo, temblando de frío y de miedo. Piaba desesperado, como lo hubiera hecho un pajarito terrestre. Daba tanta pena verlo, que ninguno de los tres humanos pudo evitar una lágrima. Entonces el ser extraño recogió al pajarito intentando darle calor con tres de sus brazos. Los tres comprendieron que ese monstruo también tenía cosas en común con ellos y no tenía por qué ser enemigo. Se acercaron al lunático y le tendieron la mano. Este les dio, de una sola vez, la mano a los tres, mientras que con las tres que tenía libres hacía gestos de bienvenida y señalando a la Tierra les dio a entender que a él también le gustaría hacer un viaje al lugar de donde ellos provenían. Los terrestres le invitaron muy contentos y para celebrar la ocasión le obsequiaron con una botellita de agua fresca traída de la Tierra. El lunático aspiró el contenido de la botella con su trompa y les dijo que aquella bebida le gustaba mucho, pero le mareaba un poquito.

Los terrestres ya no se sorprendían. Habían entendido que en la Tierra, como en los demás planetas y satélites, cada uno tiene sus propios gustos y que todo consiste en comprenderse y respetarse los unos a los otros.

Adaptado de E. Carmi y U. Eco. LOS TRES COSMONAUTAS. Ed. Destino, S.A., 1989.
ISBN 84-233-1763.

Ficha 1: Estudio de un país

1 **Dibuja el mapa y la bandera del país que vas a estudiar.**

MAPA	BANDERA

2 **Averigua los siguientes datos del país sobre el que investigas. Incluye todos los posibles en el mapa que has dibujado.**

Nombre: _____

Continente: _____

Fronteras: _____

_____

Mares: _____

_____

_____

Capital: _____

Ríos: _____

_____

Idioma/s: _____

_____

_____

Moneda: _____

Habitantes: _____

Extensión: _____

2 **Escribe un párrafo, explicando los monumentos más conocidos del país.**

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Ficha 2

1 **Cuenta en pocas palabras lo que sabes de la primera expedición que llegó a la luna: fecha, país de origen, componentes y duración del viaje.**

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2 **Imagina que eres uno de los cosmonautas del cuento. Escribe el Diario de a bordo. Describe lo que ocurre desde que tu nave es lanzada hasta que llegas a la luna. No olvides incluir la fecha y hora en que comienza el viaje, tu nombre y graduación, el nombre de la nave en la que viajas, país del que provienes y destino.**

Vocabulario a utilizar: Explica en tu cuaderno el significado de las siguientes palabras o frases, si es preciso con ayuda de un diccionario o del profesor. Después utilízalas en tu redacción.

- Despegue:
- Cuadro de mandos:
- Problemas de transmisión:
- Paisaje espacial:
- Alunizaje:
- Asteroide:
- Cápsula:
- Gravedad:
- Radiación:
- Base lunar:
- Cuenta atrás:
- Rampa de lanzamiento:
- Fase lunar:

3 **Dibuja en una hoja el paisaje lunar con los personajes y objetos que aparecen en la historia.**

2 De aquí para allá

Isabel Sanz

Grado:

3º y 4º

Objetivos:

- Reconocer diferentes países del mundo y localizarlos en el mapa.
- Conocer en su contexto cultural distintos medios de transporte.
- Relacionar experiencias personales con una experiencia de lectura.

Destrezas:

- Comprensión lectora.
- Transferencia de información: localización en un mapa de los países citados en el texto.
- Desarrollo de capacidades creativas del alumno.
- Expresión escrita.

Organización:

- Trabajo individual y en parejas (se especifica en cada actividad).

Materiales:

- Cuento (**Ficha 3**).
- **Ficha 1.**
- Mapa mudo del mundo (**Ficha 2**).
- Atlas, mapamundi (opcionales).
- Pegamento, cartulina, papel y crayolas.

Actividades:

1 Lectura y comentario del texto

- El maestro/a leerá en voz alta el texto y se hará una puesta en común sobre el contenido del mismo.
- Pedirá a los niños que **nombren los países** que aparecen en la historia y los escribirá en la pizarra.
- Hará lo mismo con los **medios de transporte** que se mencionan.
- Los alumnos, por turnos, describirán cada uno de los medios de transporte que aparecen en la historia y explicarán su utilidad.

2 El gran viaje de Eusebio

En parejas, los alumnos localizarán los países listados con la ayuda de un Atlas y trazarán el recorrido de Eusebio (**Ficha 3**).

3 Inventa tu propio vehículo

El maestro pedirá a cada alumno que piense en un medio de transporte para el futuro y que haga un dibujo del vehículo inventado en una hoja de papel en blanco. En otra hoja describirá el tamaño, forma, material con que lo construiría, cómo funciona y para qué lo utilizaría y le dará un nombre.

Los dibujos de los inventos se expondrán en la clase.

4 Mi viaje más divertido

El maestro pedirá a los alumnos que traigan fotografías de algún viaje divertido que realizaron: a otro país, a otra ciudad, al campo, a la playa, a un parque de atracciones, a un museo...

También les pedirá que busquen billetes de tren, autobús, entradas de museos o parques de atracciones o cualquier otro recuerdo relacionado con el viaje.

Tras entregar a cada alumno una copia de las **Fichas 1 y 3** leerán la historia de Eusebio.

En una hoja pegarán las fotografías y los otros recuerdos y explicarán su significado.

Después decorarán una cartulina, donde escribirán **"MI ALBUM DE VIAJE"**, que será la portada del libro que crearán sobre su experiencia.

Los alumnos anotarán en la **Ficha 1** los detalles de su experiencia y escribirán brevemente sobre ella.

Basándose en este material los alumnos escribirán un cuento sobre su experiencia tomando como modelo la historia del viaje de Eusebio.

La cartulina con el título se coloca en primer lugar, después la **Ficha 1**, la hoja con los recuerdos, el cuento que han escrito y finalmente otra cartulina que servirá de contraportada.

Por último graparán todas las hojas juntas.

Ficha 1

MI VIAJE MAS DIVERTIDO

Fecha del viaje ..... Yo tenía ..... años

El medio de transporte que utilicé fue .....

Mi destino era .....

Me acompañaron .....

.....

.....

El viaje duró .....

El tiempo aquel día era .....

Nos ocurrió que .....

.....

.....

.....

.....

.....

Las cosas nuevas que conocí fueron .....

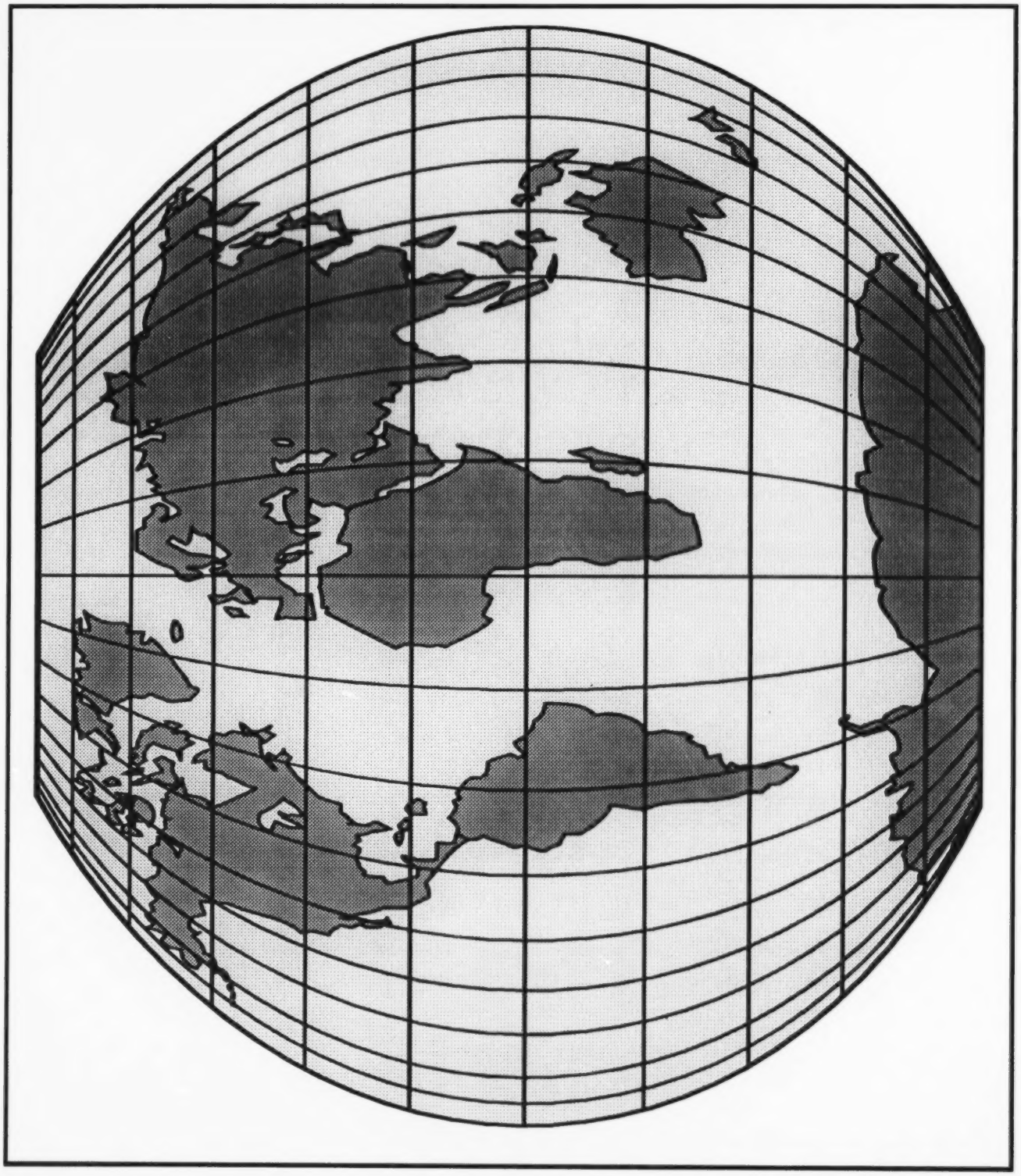
.....

.....

.....

.....

Ficha 2



Ficha 3

¡Hola!, me llamo Eusebio. Acabo de llegar de un largo viaje que duró casi cinco años y todo por culpa de un dichoso paquetito que quería mandar a mi tía Anastasia por su cumpleaños.

Os cuento. Me dirigía con el paquetito a la oficina de correos cuando me encontré con Valentín el motorista. Se ofreció a llevarme al pueblo de mi tía para darle una sorpresa. Accedí, y ¡para sorpresa la mía!. Estaban inaugurando la nueva carretera que cruza el pueblo y resultó que yo era el viajero número cien. El alcalde me entregó un premio: ¡un billete de avión para viajar desde España a Brasil!.

Me prestaron una bicicleta y corrí hacia el aeropuerto. Nunca antes había estado en uno. ¡Menudo susto me dí cuando despegó el avión!. Tenía un nudo en el estómago, pero luego se me pasó el miedo, y ... ¡no sabéis lo divertido que es mirar por las ventanillas del avión!. A través de las nubes de algodón veía a la gente como hormiguitas.

Llegué a Brasil y lo pasé en grande. Después del tercer día me di cuenta de que me había gastado todo el dinero, aunque todavía guardaba el paquetito para mi tía Anastasia. Un señor muy rico, con un cochazo impresionante, me ofreció trabajo como chófer y al día siguiente me encontraba conduciendo desde su mansión al puerto. Allí ayudaba a cargar y descargar los camiones que iban y venían. Me gustaba meterme en las bodegas de los cargueros y curiosear las mercancías. Un día que mandaron un cargamento de pájaros tropicales me entretuve charlando en la bodega del barco con unas cotorras, y cuando me di cuenta, el trasatlántico había zarpado. Menos mal que llevaba encima el paquete de mi tía Anastasia y algo de dinero.

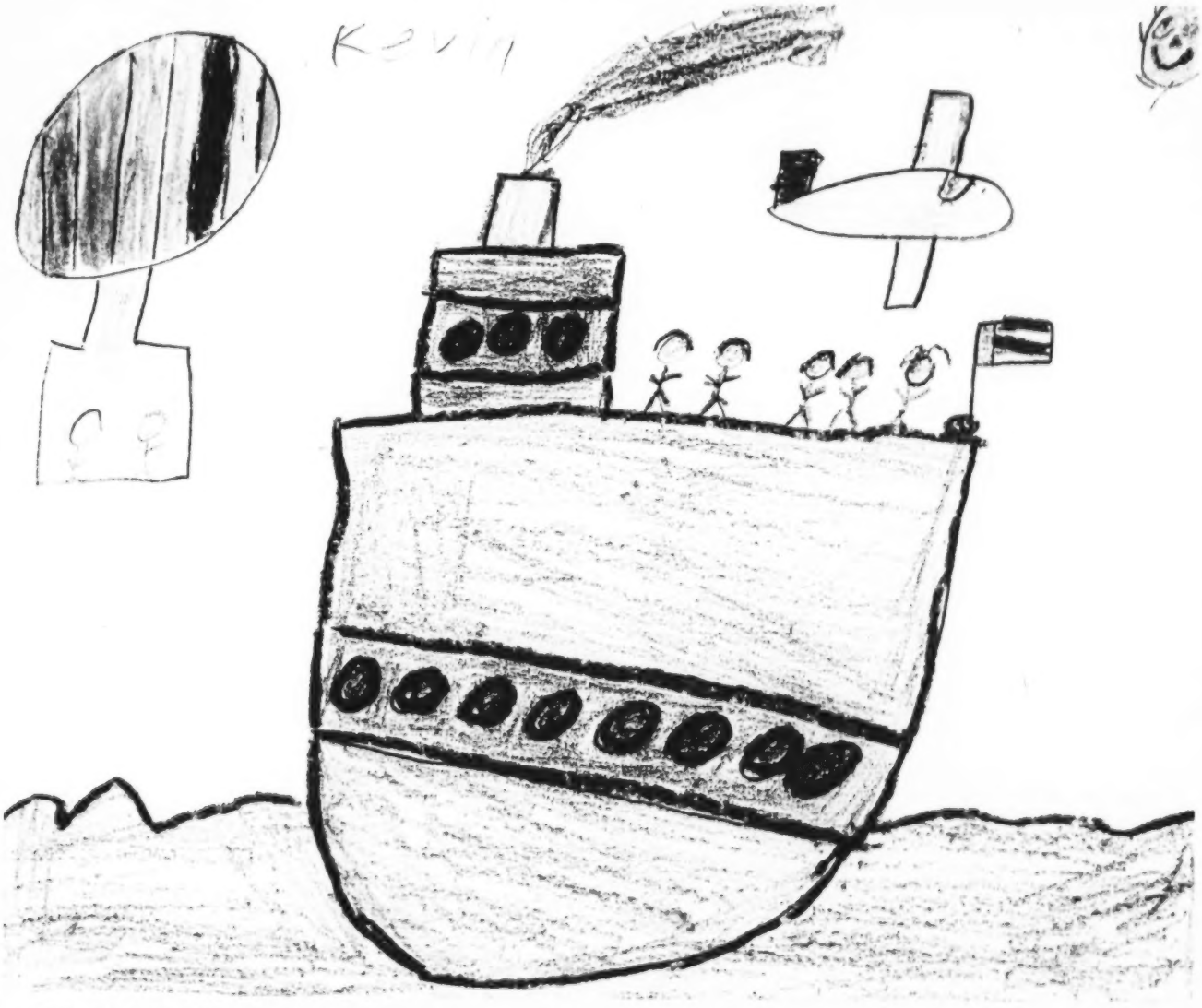
Pasé un viaje horrible. Todos los paquetes de la bodega se me caían encima de la cabeza, y cuando llegamos a la India, tenía la cabeza llena de chichones. Después de este terrible viaje, obsesionado por huir del mar donde tan mal lo había pasado, tomé un tren para el interior. A los tres días de viaje unos señores muy feos, armados hasta los dientes, me obligaron a bajar del tren y se empeñaron en quitarme el paquete de mi tía Anastasia. Me subieron a lomos de un caballo y me llevaron a su refugio en las montañas.

Cinco días más tarde, un helicóptero vino a rescatarme. Un forajido, que se había hecho amigo mío, me devolvió el paquete.

El helicóptero me depositó en Tailandia y como no tenía dinero, me pareció buena idea organizar un servicio de balsa-transbordador de Birmania a Tailandia. Llevaba birmanos, tailandeses, y el paquete de mi tía Anastasia de una orilla a otra de un río que cruzaba los dos países. En cuanto reuní una pequeña cantidad de dinero, me trasladé en globo a Australia. Me compré un viejo submarino y me dediqué al transporte de turistas hasta el Arrecife de Coral. ¡Empezaba a gustarme esto de los negocios! En dos años me hice millonario.

Así que me fui a vivir a la China, y allí, mientras mi criado me paseaba en un rickshaw por el centro comercial de Pekín, me di cuenta de que todavía no había mandado el paquete de mi tía Anastasia. Me compré una avioneta preciosa para llevárselo personalmente, pero se me olvidó reponer combustible. Después de 30 horas de vuelo, caí de narices en Egipto, en pleno desierto, en medio de una caravana con muchos camellos.

Los árabes de la caravana se portaron muy bien conmigo. Me subieron a un camello y me dejaron muy cerca de la costa. Allí volví a tomar un barco hasta España. Cuando llegué, sin perder un momento, tomé el autobús hasta el pueblo. Espero que a mi tía Anastasia le haya gustado el pastel que le mandaba en el paquete.



Dibujo de Kevin Ramírez, primer grado, Bursch Elementary School, Compton, CA.

BEST COPY AVAILABLE

1 De excursión

Enrique Contreras

Grados:

4º a 6º

Objetivos:

- Practicar destrezas matemáticas que incluyan problemas de cálculo y de estimación básicos.
- Utilizar el sistema métrico decimal.
- Manipular unidades horarias.

Destrezas:

- Utilización de fracciones y quebrados.
- Empleo de unidades decimales de medida y divisiones horarias.

Organización:

Gran grupo y parejas o grupos de tres.

Duración:

Aunque todas las actividades pueden realizarse en tres o cuatro sesiones de 45 minutos, el maestro podrá simplificarlas o extenderlas de acuerdo a la composición de su grupo de clase.

Materiales:

- Ficha informativa (**Ficha 1**).
- Mapa (**Ficha 2**).
- Regla.
- Calculadora (opcional).

Actividades:

1 Problemas con velocidad.

El maestro explicará o recordará a todo el grupo la fórmula para calcular la velocidad (v = e/t).

A continuación propondrá varios ejemplos de problemas que se resolverán en la pizarra. (Ej: Un autobús tarda 40 minutos en recorrer una distancia de 100 km ¿a qué velocidad, expresada en kilómetros/hora, viaja?).

2 De excursión

El maestro explicará a todo el grupo que se van a planear varias excursiones desde la escuela, utilizando diversos medios de transporte. A continuación repartirá la **Ficha 1**.

Una vez leído el apartado **Información**, los alumnos se organizarán en grupos de dos o tres según el destino elegido. Se repartirá entonces la **Ficha 2**.

Después de contestadas las preguntas se hará una puesta en común con toda la clase.

Soluciones a las preguntas:

1. Más cercano: playa chica = 9.33 km.
   Más lejano: montañas = 32.33 km.
2. Caminando: 3 h 44 min.
   Autobús: 48 min.
3. 16 km, velocidad = 32 km/h
4. 2 h 34 min.
5. Tren: 1 h 17 min.
   Autobús: 25 min.
6. Bosque: 21.16 km.
   Lago: 28 km.
7. (4 km) = 1 h.
8. La respuesta variará de acuerdo con la opción elegida.

Ficha 1

Información

Varios grupos de tu escuela están preparando una excursión. Puedes unirte a cualquiera de ellos pero para hacerlo debes tener en cuenta la siguiente información:

* cada grupo tiene que pasar tres noches fuera.
* puedes escoger cualquier punto de destino eligiendo uno o dos de entre los cinco medios de transporte disponibles: a pie, bicicleta, autobús, barco y ferrocarril.
* todos los grupos deben salir a las 8:00 a.m.
* a pie se avanza a una velocidad aproximada de 2.5 km/hora.
* en bicicleta se recorren 4 kilómetros por hora aproximadamente.
* el autobús viaja a unos 40 km/hora, mientras que el tren lo hace a unos 50 km/hora.
* la velocidad del barco tendrás que averiguarla por ti mismo.

Preguntas para contestar:

1. ¿Cuál es el punto de destino más cercano y más lejano desde la escuela?. Da la distancia de ida y vuelta a ambos lugares en kilómetros.

2. ¿Cuánto se tardaría en ir y volver al punto más lejano si se va en autobús?. ¿Cuánto se tardaría al punto más cercano si se va caminando?.

3. Desde la Playa Chica a la Playa Grande hay _____ km. Si el barco tarda en recorrer este trayecto 30 minutos, ¿a qué velocidad va?.

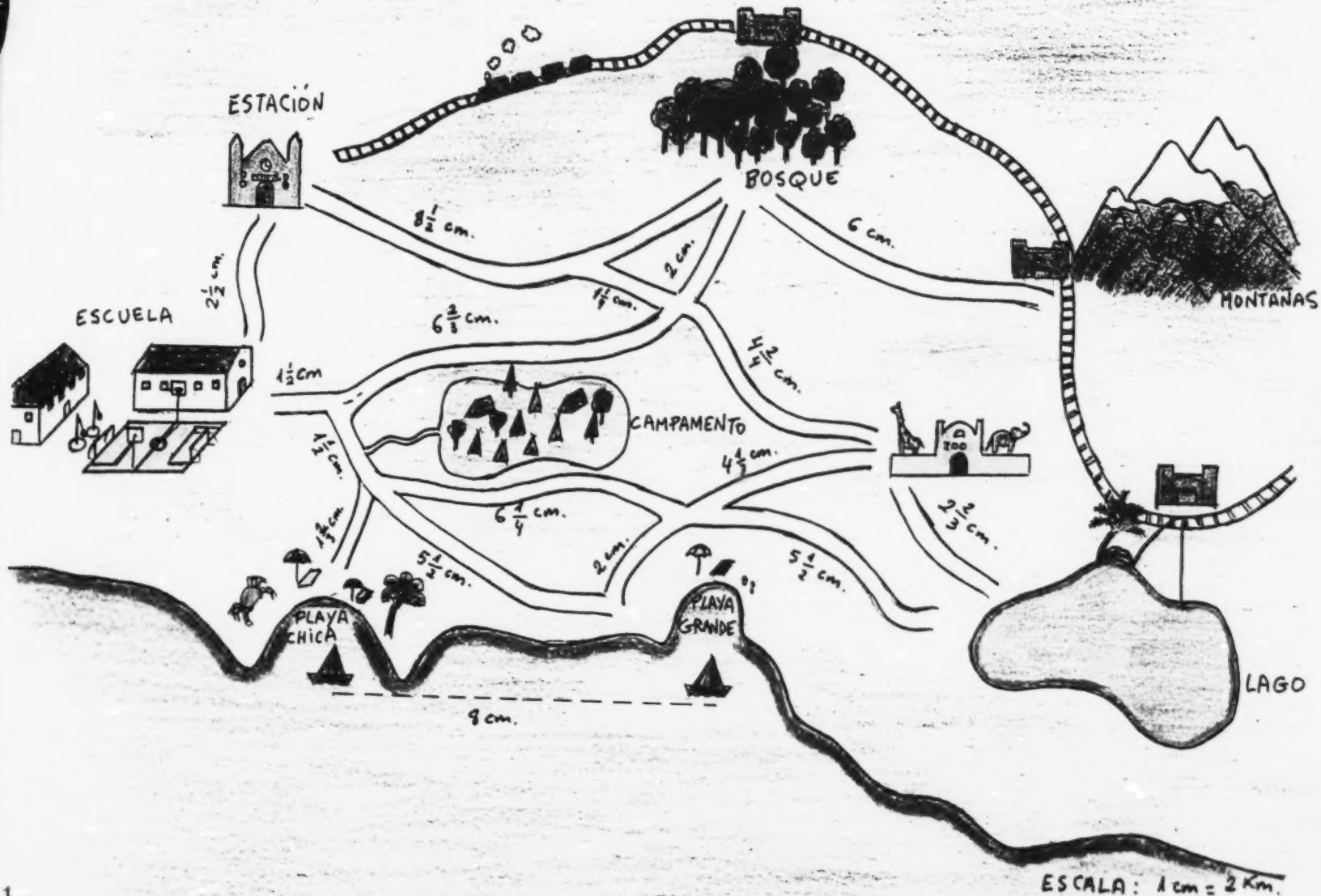
4. Un grupo decide ir al bosque utilizando la bicicleta como medio de transporte, ¿a qué hora llegará?.

5. Saliendo de la Escuela, ¿cómo se llega antes a las Montañas, en tren o en autobús?. Ten en cuenta que la distancia es la misma, pero recuerda que hasta la estación hay que ir andando.

6. ¿Qué está más cerca del campamento, el Bosque o el Lago?. Razona tu respuesta: explica qué camino has elegido.

7. ¿Cuánto se tardaría en llegar desde las Montañas hasta el Zoo en bicicleta si existiese un camino recto entre ambos lugares?. Utiliza una regla para medir el camino imaginario.

8. Estáis planeando hacer una excursión a un punto cercano a vuestro lugar de destino. Calculad cuántos km ida y vuelta tendréis que recorrer, decidid qué medio de transporte vais a utilizar y cuánto tiempo tardaréis.



Ficha 2

151

153

Manuel Contreras

BEST COPY AVAILABLE

2 Juegos con palabras

¿Qué te llevarías? (por P. Valer)

Tienes ganas de descansar y te vas a ir a una isla desierta. ¿Qué te llevarías?.
Puedes llevar:

- Tres cosas que empiecen por la letra **A**
- Tres cosas que empiecen por la letra **B**.
- Tres cosas que empiecen por la letra **L**.
- Seis cosas que empiecen por las letras que tú quieras.

Palabras sugeridas: **A** - agua, alimentos, abrigo. **B** - bañador, bebidas, bicicleta. **L** - libros, linterna, lupa.

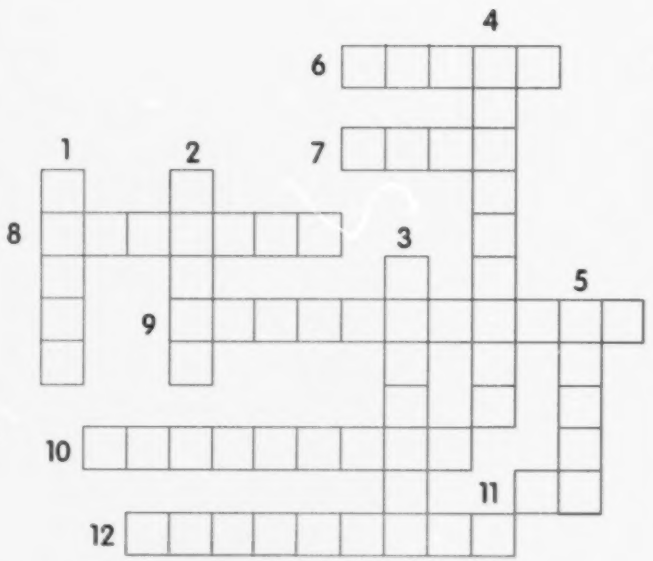
...Y ahora un crucigrama (por Carmen Velasco)

VERTICALES

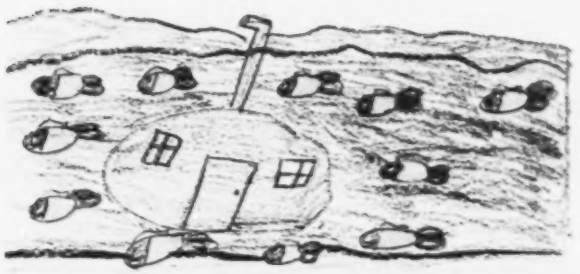
1. Zapato con ruedas.
2. Es el vehículo más utilizado.
3. Es redondo y sirve para dirigir toda clase de autos.
4. Persona que conduce.
5. Son como los pies de los coches.

HORIZONTALES

6. Va por el agua y no se hunde.
7. Transporte público con muchos vagones.
8. Te lleva por las ciudades y lo esperas en una parada.
9. Vuela y no tiene alas.
10. Navega bajo la superficie del mar.
11. Siglas de las matrículas de California.
12. Tiene dos ruedas y no necesita gasolina.



SOLUCIONES EN LA PAGINA 38.

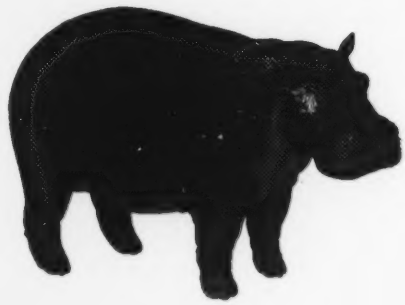


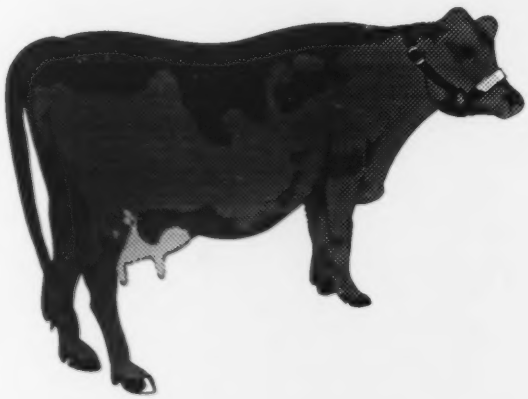
Dibujo de Kyleisha Etferson, primer grado, Bursch Elementary School, Compton CA.

Los trabalenguas de la tía Isabel

Un cálido y húmedo sábado,
en un páramo recóndito del trópico,
un hipopótamo colérico embistió
contra el vehículo supersónico
del atónito Hipólito
el cual llamó rápidamente por teléfono
al simpático mecánico,
que solícito, atendió la súplica
de arreglar el rápido bólido de Hipólito
que rompió un hipopótamo colérico.

(Isabel Sanz)





A Vicky Raca, la vaca de Paca Rica,
la peca que tiene en la boca le pica.
Y es por eso que Vicky Raca,
la vaca de Paca Rica,
se rasca en la roca
la peca que tiene en la boca.

(Isabel Sanz)

ADIVINA, ADIVINANZA...

Ni tengo cara, ni tengo cola,
y me paso la vida entre las olas.
(La caracola).

Mi madre es la pluma,
mi padre es el papel,
mi vestido son las letras,
y el sobre es mi corcel.
(La carta).

Soy grande y nada peludo,
dos colmillos, cuatro patas,
narigudo y orejudo.
(El elefante).

Isabel Sanz

SOLUCIONES AL CRUCIGRAMA
Verticales: 1. Patín, 2. Coche, 3. Volante, 4. Conductor, 5. Rueda.
Horizontales: 6. Barco, 7. Tren, 8. Autobús, 9. Helicóptero, 10. Submarino, 11. CA, 12. Bicicleta.

154

Dibuja Nuestra Portada

La portada de este número 4 de *de Par en Par* continúa siendo un dibujo infantil. Recordamos que cada número versa sobre un tema distinto y que pediremos que los dibujos sean realizados por alumnos de niveles diferentes.

Tema del número 5: **"La primavera".**
Grado en que se debe realizar el dibujo: **Segundo.** Fecha límite de recepción de trabajos: 30 de noviembre de 1993.

Tema del número 6: **"Inventos y descubrimientos".**
Grado: **Tercero**. Fecha límite de recepción de trabajos: 17 de diciembre de 1993.

Tema del número 7: **"Mi barrio".**
Grado: **Cuarto**. Fecha límite de recepción de trabajos: 27 de febrero de 1994.

Los maestros, si lo desean, pueden enviarnos a la dirección que figura abajo un dibujo por clase, el que ellos consideren más creativo. En la parte de atrás del dibujo deberá figurar el **nombre y el apellido del alumno/a** que lo ha realizado y el del **profesor/a** que lo envía así como el **nombre y la dirección de la escuela**.

¡PREMIOS!. El/los autores del dibujo que haya sido seleccionado recibirán un lote de material escolar por valor aproximado de $50.

BOLETIN DE SUSCRIPCION

1. Evalúe los siguientes aspectos de la publicación: (5-Excelente, 4-Muy Bueno, 3-Bueno, 2-Regular, 1-Mejorable)

❑ Secciones	❑ Diseño de las actividades
❑ Contenido	❑ Presentación
❑ Selección de los temas	❑ Utilidad

2. ¿Cree que debería haber alguna otra sección? ❑ SI ❑ NO

En caso de que la respuesta sea afirmativa, especifíquese: _____

3. Deseo recibir gratuitamente los próximos números de *de Par en Par*.

NOMBRE Y APELLIDO: _____

NIVEL QUE ENSEÑA: ❑ K-1 ❑ 2-3 ❑ 4-6 ❑ Otros

DIRECCION: _____

_____

_____

Copie y envíe el presente boletín a: *de Par en Par*
Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd. Suite 1740
Los Angeles, CA 90048

De Pan en Pan
OFICINA DE EDUCACION
CONSULADO GRAL DE ESPAÑA EN LOS ANGELES
6300 WILSHIRE BLVD., SUITE 1740
LOS ANGELES, CA 90048

U.S. POSTAGE
PAID
Glendale, Calif.
Permit No. 2113

Para inventar

BEST COPY AVAILABLE